

Tartu Ülikool

Filosoofiateaduskond

Filosoofia ja semiootika instituut

Semiootika osakond

Kristjan Jekimov

Koomiksi semiootika: pildi ja teksti probleem

„Narratiivsus piltides“ näitel

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Katre Pärn

Tartu

2014

Sisukord

Sissejuhatus	3
1. Koomiksi uurimisest	5
2. Koomiks kunstivormina	7
2.1 Koomiksi definitsiooni probleem.....	7
2.2 Pildi ja teksti probleem.....	8
2.3 Koomiksi visuaalsed elemendid ja tema positsioon kultuuriruumis	9
3. Koomiksi areng Eestis.....	12
3.1 Tutvumine koomiksiga ja esialgne areng kuni Nõukogude perioodini.....	12
3.2 Koomiks Eestis Nõukogude perioodi ajal	13
3.3 Koomiksi areng iseseisvumisest tänapäevani	17
4. Koomiksi teooria	21
4.1 Koomiksi diskursus	21
4.2 Pilt ja sõna koomiksis.....	26
4.3 Koomiks kui multimodaalne tekst.....	30
5. Koomiksiste struktuur kogumikus „Narratiivsus piltides: Eesti ’00 autorikoomiks“	36
5.1 „Narratiivsus piltides: Eesti ’00 autorikoomiks“	36
5.2 Joonas Sildre „Sorry“	37
5.3 Veiko Tammjärve „48h“	43
Kokkuvõte	50
Summary	54
Kasutatud kirjandus	58
Lisad	60

Sissejuhatus

Käesoleva bakalaureusetöö keskseks uurimisvaldkonnaks on pildi ja teksti erinevad suhetsumise võimalused koomiksi meediumis tähendusloomise aspektist lähtuvalt. Analüüsitavate näitetekstidena on kasutatud kogumiku „Narratiivsus piltides: Eesti ’00 autorikoomiks“ esimest ja teist osa, millest on valitud kaks teost, Joonas Sildre „Sorry“ ja Veiko Tammjärve „48h“. Töö teoreetiline raamistik baseerub erinevatele koomiksireetikutele, näiteks Mari Laaniste, Scott McCloud, Gene Kannenberg ja Karin Kukkonen. Lisaks antakse käesolevas bakalaureusetöös konteksti loomiseks ka lühike ülevaade koomiksi arengust Eestis, tuues paralleelselt näiteid koomiksi sünnimaad, Ameerika, koomiksiskenest.

Lõputöö esimeseks lähtekohaks oli autori isiklik huvi koomiksivastu, mis kasvas värviliste piltide ja huvitavate lugude raamist välja ning asendus küsimustega, kuidas toimub koomiksis tähenduse loomine, millised ülesanded on pildil ning milliseid ülesandeid täidab tekst, lisaks kui kaugele võib koomiks oma reeglitega areneda jäädes siiski koomiksi diskursuse piiridesse. Vastupidiselt Eestile, kus tegemist on väga uue suunaga, on Ameerikas akadeemiline koomiksi uurimine juba pool sajandit vana praktika. Sellele vaatamata pole ei Ameerikas ega Eestis antud selgelt piiritletud ja erinevaid elemente hõlmavat teooriat, mis paneks paika pildi ning teksti võimalused tähendusloomisel. Lisaks valis lõputöö autor analüüsiks just Eesti koomiksiskene, kuna Eesti koomiksikultuur piirdub vaid väikese grupi inimestega ja on vähe uuritud valdkond, mis on küll viimasel ajal laienenud. Seega annab käesolev bakalaureusetöö lühikese ülevaate pildi ja teksti koostöövõimalustest tähendusloomisel koomiksites, rakendades metodoloogiat tänapäeva Eesti koomiksi paremikul. Peamisteks mõisteteks on paneel, sulund, jutumull, tähendusloome kategooriad, leksias ja multimodaalsus.

Lõputöö on jaotatud viieks osaks. Esimesed kolm osa on sissejuhatav ning konteksti loov kolmandik. Nendes antakse ülevaade teema varasemast uuritusest, tutvustatakse koomiksiga seonduvaid probleeme ja heidetakse põgus sissevaade koomiksi asukohale tänapäeva kultuuriruumis. Kuna lõputöö üheks eesmärgiks on tutvustada lugejatele eesti koomiksit, siis pidas autor vajalikuks lisada eraldi peatükk, mis tutvustaks koomiksi arengut Eestis ning näitaks kuidas on jõutud sellisesse punkti, mida esindavad „Narratiivsus piltides: Eesti ’00

autorikoomiks“ kogumikud. Neljas peatükk on töö teoreetiline osa, milles antakse ülevaade koomiksi diskursusest, ehk millised elemendid lubavad meil kõneleda teosest kui koomiksist, millest need elemendid koosnevad ja kuidas nad aitavad tähendusloomele kaasa. Aluseks võetakse teooria, et pilt ja sõna pole koomiksis eraldiseisvad meediumid vaid tähenduse loomine toimub nende koostöös ja seeläbi uute võimaluste tekitamises. Lisaks tutvustatakse selles peatükis koomiksist kui multimodaalset teksti, mis kerkib esile just erinevate meediumite ühendamises üheks kanaliks. Töö teoreetiline osa toetub mitmele tuntud koomiksiteoreetikule, näiteks Scott McCloud, Gene Kannenberg ja Karin Kukkonen, ning semiootikutele Gunter Kress ja Theo van Leeuwen. Bakalaureusetöö viiendas peatükis analüüsitakse Joonas Sildre „Sorry“ ja Veiko Tammjärve „48h“ teoste tähendusloome elemente pildi ja sõna suhestumisest lähtuvalt. Esimene näide annab ülevaate, kuidas toimub narratiivi avanemine klassikalises koomiksis. Teine koomiks on näide ebakonventsionaalsest koomiksist, mis ei järgi paikapandud tavaid vaid loob uued reeglid. Lisaks analüüsitakse, kuidas toimub tähenduse loomine pildi ja sõna uute interaktsioonide alusel ning kuidas võiks vastuvõtja loodud metastruktuuri mõista.

Antud lõputöö peamiseks eesmärgiks on näidata, kuidas toimub koomiksile unikaalne tähendusloome pildi ja sõna koostöös, tänapäeva eesti koomiksi paremiku näitel. Töö hüpotees seisneb selles, et koomiksi tähendusloome puhul ei saa vaadata pilti ja sõna eraldi seisvalt, kuna koomiks on multimodaalne tekst, mille narratiivi avanemine ning tähendusloome toimub pildi ja sõna koostöös ning põimumises, luues niiviisi uusi mitmetähenduslike väljendusvorme.

1. Koomiksi uurimisest

Koomiksi uurimise lähtepunkti leidmine on keeruline ülesanne. Põhiliselt on probleem seotud konstantselt koomiksit painanud situatsiooniga, kus antud meediumit vaadeldakse kui miskit, mis pole ei tähelepanu ega uurimist väärt. Lisaks teeb ajaloolise uurimise keeruliseks odav ja habras materjal, millest koomiksid on tehtud ning nende madal „säilitamisväärtus“ (Laaniste 2001:9).

1950. aastaid võib pidada koomiksiuurimuse alguseks. Need olid aastad kui ajalehtedes avaldatud naljaribad sattusid Ameerikas akadeemikute huviorbiiti (Laaniste 2001:9). Koomiksivihikuid hakati uurima alles kakskümmend aastat hiljem, alustades kultuskoomiksist „Crumb“ ning autoritest nagu Winsor McCay ja George Herriman (Encyclopaedia Britannica 2009 *sub The academic study of comics*). Kuna koomiks oli sedavõrd uus nähtus ja otsis tegelikkuses väljapääsu kinnistunud eelarvamustest kui millestki madalast, hakkasid akadeemikud viitama sarnasustele ajaloos. Koomiksi algupärasid otsiti koopamaalingutest, Egiptuse piltkirjast, Bayeuxi vaibalt, Trianuse sambalt ning Maiade piltkirjast (Encyclopaedia Britannica 2009 *sub The academic study of comics*). Olgugi, et koomiks kasutab mitmeid ajaloolisi väljendusvahendeid, ei saaks koomiksi algeid nii kaugele viia. Koomiks nähtusena sündis ikkagi 19. sajandil (Laaniste 2001:9).

Tõsisem koomiksite uurimine algas Will Eisneriga 1985. aastal, kui avaldati tema raamat „Comics & Sequential Art“, milles ta defineeris koomiksi kui järjestatud kunsti (*sequential art*). Mõned aastad hiljem lisandus tõsiseltvõetavasse akadeemilisse koomiksiuurimusse Will Eisneri kõrvale koomiksisteoreetik Scott McCloud ja kultuuriuurija Roger Sabin (Encyclopaedia Britannica 2009 *sub The academic study of comics*). Suhtumine oli muutumas. Enam ei lähenetud koomiksile läbi parakirjanduse prisma. Tegemist oli mitmekülgse nähtusega, millel olid omad selged, väljakujunenud rollidega osad. Lisaks saadi aru, et koomiksit ei saa analüüsida vaid visuaalsete ega kirjanduslike omaduste taustal. (Groensteen 2000:39)

Tänapäeval on koomiksi uurimine laienenud erinevatesse valdkondadesse, muutudes seega interdistsiplinaarseks nähtuseks. Uurimise metoodika on erinev ning sõltub suuresti

valdkonnast, mis seda käsitleb. Samas toob Mari Laaniste välja, et koomiksiga tegelevad uurimused on sageli väga pika tausta loova sissejuhatusega, kuna kohe detailsemate probleemide analüüsi takistab publiku liiga vähene informeeritus (Laaniste 2001:10).

Vaatamata sellele, et viimase paarikümne aasta jooksul on koomiksi uurimine välismaal jõudsalt edasi arenenud, on Eestis käesoleval hetkel tegemist väga algelise distsipliiniga. Eesti peamine koomiksiuurijs Mari Laaniste on välja andnud mitmeid teoreetilisi ning ajaloolisi artikleid kohalike ja välismaa teoste kohta, kuid nende kõrval on äärmiselt vähe teiste akadeemikute töid. 1999. aastal kaitses Tartu Ülikoolis bakalaureusetöö „Eesti koomiks“ Eva Orav, 2001. aastal kaitses Mart Normet Tartu Ülikoolis oma bakalaureusetöö „Eesti koomiks eesti ajakirjanduses 1990datel aastatel“ ning aastal 2013 kaitses Sille-Liis Karm samuti Tartu Ülikoolis oma bakalaureusetöö „Sissevaade koomiksi esteetikasse Art Spiegelmani graafilise romaani „Maus“ näitel“.

Akadeemiline uurimine pole olnud võimeline muutma situatsiooni, kus koomiksilugemist ei vaadelda kui kultuuritarbimist ja koomiksi loomine pole kultuuri loomine. Antud situatsioon tekitab olukorra, kus üheks peamiseks koomiksi uurimuse eesmärgiks on üldsuse teadvustamine sisemiste probleemide analüüsimise asemel.

2. Koomiks kunstivormina

2.1 Koomiksi definitsiooni probleem

Võiks eeldada, et kui me kõneleme koomiksid, kas akadeemilises või sõprade ringkonnas, siis me ei pea koomiksi mõistet lahti seletama. Paljudel inimestel on ettekujutus, mis on koomiks ja milline see välja näeb. Koomiksid võiks iseloomustada kui narratiivi, mida on järjestatud staatiliste pildiridadena, mis võivad sisaldada teksti. Läbi koomiksi ajaloo on tekkinud rida vormilisi reegleid, mida suurem osa koomikseid järgivad. Näideteks võiks tuua jutumullid, raamistik, liikumise näitamine ja heliefektide sõnastamine. Samas nagu mainitud, on tegemist iseloomustusega, mitte definitsiooniga.

Koomiks koosneb kahest erinevast komponendist: visuaalsest ja verbaalsest, teisiti öeldult, pildist ja sõnast. Seegi lähenemine on laialivalguv, kuna täpsema vaatluse puhul tekib probleem, mis on koomiks ja mis on lihtsalt illustreeritud tekst. Üks lähenemisviis on ajaline ja narratoloogiline. Koomiksina mõjuvad tekstid ja pildid, mis on ajaliselt ja süžeele seotud ning lähedased. Kahe kõrvuti oleva pildi vahel ei peaks olema liiga suuri hüppeid, kuid „liiga suur“ on samuti vägagi abstraktne mõiste. (Laaniste 2001:11)

Kuna koomiksi ära tundmine igapäevases diskursuses on suhteliselt lihtne ning lisaks järgib paikapandud reegleid ehk mustreid, siis sellest tingituna võib koomiksid vaadata iseseisva meediumina. Siinkohal tuleks eristada tehnoloogilist ja kunstilist meediumit. Koomiksid võiks määratleda kui eraldi kunstiliiki ehk kunstimeediumi, kuna koomiks on iseseisev just tehnilise vormi poolest (McCloud 1994:9). Antud vorm on ajaliselt, praktiliselt ja konventsionaalselt välja kujunenud ning seetõttu saab koomiksid tunnustada kui iseseisvat kunstžanri. Koomiksi analüüsimisele kunstžanrina tuleks omakorda läheneda laiahaardelisemalt. Tegemist oleks nii-öelda katusega, millest arenevad välja alazhanrid. Allžanriteks on koomiksi erinevad liigid, näiteks leheribad või graafilised novellid, kuid ka teemad nagu teaduslik ulme, vestern, superkangelaste koomiksid või argielu koomiksid.

2.2 Pildi ja teksti probleem

Michel Foucault määratleb vanimateks vastanditeks meie, lääne, tsivilisatsioonis pildi ja teksti. Näitamine - nimetamine; esitamine - kirjeldamine; reprodutseerimine - artikuleerimine; imiteerimine - tähistamine ja vaatamine - lugemine on vastasseisud, millega teksti (Barthes'i definitsioonina) lugeja peab igakord võitlema (Foucault 1983:32-36). Prantsuse kirjanik Pascal Quignard ütles, et kirjandus ja pildiline kujutis on ühildumatu. Neid kahte väljendusvormi ei saa kõrvutada ja neid ei ole võimalik korraga hoomata. Kui ühte loetakse, siis teist ei nähta ja vastupidi. Lugeja ja vaataja ei saa eksisteerida ühes isikus samaaegselt. (Groensteen 2000:7) Huvitaval kombel on antud lähenemine iseloomulik vaid lääne tsivilisatsioonile ja sedagi alles seoses kristluse levikuga, mis tugines kirjapildile, tõrjudes kõrvale antiigi visuaalse kultuuritraditsiooni. Heites pilgu hommikumaa tsivilisatsioonidele, siis seal me antud vastasseisu ei tähelda. Idamaade hieroglüüfid ühendavad oma pintslitõmbes nii joonistamise kui kirjutamise. Kalligraafilised märgid ja esitatud joonistused ühinevad ja on autoreid, kunstnike, kes sisestavad oma maalidesse terveid luuletusi. (Groensteen 2000:8)

Antud platvormilt koomiksit uurides peab tõdema, et koomiks pole ei puhas visuaalne ega kirjalik meedium. Ta on segu mõlemast. Koomiksiautorid laenavad võtteid nii kujutavast kunstist kui kirjandusest ja segavad need kokku. Üldine arvamus lähtub ideest, et õige kunstiline väljendus saab toimuda ainult kindlates paikapandud raamides nagu kirjandus, muusika või kunst. Koomiks on hübriidžanr, mis madaldab kindlaid kirjanduse kui ka kunsti väljundeid. Kaugemale tõest on raske minna. Koomiksitele lähenemise üheks hävitavamaks aluseks on koomiksiautorite kriitiline võrdlus. Vähestest teadmistest lähtuvalt asetatakse samale pulgale üksikud koomiksimaailma meistrid ja keskpärased autorid, kelle töid on lademetes. Teadmatusest või ignorantsusest vaadatakse tippteostest mööda ja suhtumine kerkib üldsuses levival keskpärasusel (Groensteen 2000:9). Head koomiksiautorid võtavad arvesse teksti ja pildi unikaalse suhte, mis koomiksites tekib. Illustratsioon ei peaks pakkuma sama informatsiooni, mis on narratiivis juba edastatud, see peaks teksti täiendama. Koomiks seob teksti ja pildi ühtseks tervikuks, narratiivi liikumine ja staatilised pildid transformeeruvad dünaamiliseks protsessiks. Samuti võib kogeda kahe erineva meediumi vahetust. Pildid võivad muutuda tekstiks ja kirjutatud tekst võib muutuda kujutisteks. Näitena võib tuua helide tekstualiseerimise. Selline hübriidne iseloom tuleneb teistest meediumitest

laenatud võtete rakendamisest koomiksikunsti (Laaniste 1999:78). Antud mõttest lähtuvalt saab liikuda edasi vastuvõtja ehk lugeja positsioonile. Lugeja jaoks annab selline teksti ja pildi segunemine mitmeid võimalusi. Lugemisel-vaatamisel saab vastuvõtja muuta narratiivi tempot, piiramatult kogetud korrata ja erineva kiirusega informatsiooni vastu võtta. Seetõttu ei tohiks koomiksit vaadelda kui parasiitžanri, vaid eelkõige kahe erineva meediumi väljendusvõimaluste ühildajat. Täpsemalt seletatakse see probleem lahti lõputöö neljandas peatükis.

2.3 Koomiksi visuaalsed elemendid ja tema positsioon kultuuriruumis

Selles alapeatükis vaatlen koomiksit visuaalse kunstina kahest aspektist. Alguses keskendun koomiksi kunstitehnilistele aspektidele ehk põhjustele, miks peaks koomiksit vaatlema kui visuaalset kunsti ja seejärel annan põgusa ülevaate koomiksi positsioonist kunstimaastikul.

Koomiksi graafilise analüüsimise põhikategooriad on hästi välja toonud Robert C. Harvey (Laaniste 1999:80). Ta on eristanud neli erinevat komponenti.

- Narratiivne kujundus ehk loo jaotamine pildilisteks üksusteks või kadreerimine. Antud liigendus määrab loo kulgemise ajas ja mille kaudu seda kontrollitakse. Ajaga mängides saab rõhutada erinevaid dramaatilisi situatsioone või liikuda kiirelt koomilistes situatsioonides edasi. Hea pildijaotus suudab võita vaataja tähelepanu ja hoida seda pikemat aega.
- Kompositsioon ehk kujutatavate elementide korraldus ühe kaadri või pildi sees. Kompositsioon on vahend, mis hea kunstniku käes muudab narratiivi paeluvaks. See on visuaalne rõhutamine. Esile võib tõsta aja, koha, situatsiooni või tegelase. Koomiksi kompositsioonist rääkides kasutatakse tihti filminduse mõisteid nagu kaader või plaan.
- Kujundus ehk üksikpiltide korraldus leheküljel ning nende omavahelised suurus- ja kujuvahekorrad. Siin saab tõmmata paralleele eelmise kahe kategooriaga. Lehekülje kujundus on samamoodi oluline aja kategoorias. Mida rohkem pilte on kokku surutud ja üksteise kõrvale pandud, seda kiiremini peaks liikuma aeg. Kui lehekülg koosneb paarist suurest kaadrist, siis rõhutatakse situatsiooni narratiivis.

- Viimaseks stiil ehk isikupärane viis, kuidas kunstnik töövahendeid kasutab, joonistab, kompositsiooni üles ehitab, lehekülje kokku paneb ja narratiivi jaotab. Tegemist on kõige probleemsema valdkonnaga, kuna stiil on väga umbmäärane ja laialivalguv mõiste. Stiiliküsimuses välditakse tavaliselt otseste hinnangute andmist, selle asemel hinnatakse kunstiliste võtete kohasust ning toimet narratiivi kontekstis (Laaniste 1999:78). Autorile omast käekirja ei kritiseerita üldiselt kõikidest kunstimeediumitest läbijooksva probleemi tõttu, ehk iga inimese maitse on erinev. Osad autorid on ligitõmbavamad kui teised, kuid see ei tähenda, et teised oleksid tehniliselt halvemad. Stiili hindamise puhul kasutatakse praktilist võtet, kus vaadeldakse kunstniku tööde häid külgi ning ülejäänust ei räägita. (Harvey 1994:17)

Põhikategooriate kõrval analüüsitakse lisaks tööde tehnilist külge, ehk koomiksile omast, spetsiifilist võrestikku ja selle valdamist. Selle alla kuulub lugeja tähelepanu liikumise täpne mõistmine. Lääne traditsioonis on pilgu liikumise aluseks vasakult paremale, ülevalt alla süsteem. Suurepärase kunstnikud saavad neid konventsioone lõhkuda lugejat häirimata, kontrollides meisterlikult üksikpildi kompositsiooni ja lehekülje kujundust (Laaniste 1999:80).

Kunstiga seovad koomiksist ka teised formaalsed tunnused nagu kontuur ja koloriit. Siinkohal on paslik välja tuua tõsiasi, et kontuur ja koloriit sõltuvad suuresti trükitehnikast. Tänapäevased tehnilised võimalused ei sea suuri piiranguid, kuid arvestades, et originaalteosed on mitmeid kordi suuremad, kuid trükitud teosed, siis väikesed detailid ja värvispetsiifika muutuvad või lähevad hoopiski kaduma. Lisaks tuleb arvestada, et kõigil pole võrdseid finantseerimisvõimalusi, mille tulemusena algajate töid iseloomustavad kehvemad trükiväljaanded. Samas must-valge koomiksi näitel võib öelda, et koloriit polegi määrava tähtsusega ja lihtne musta ja valge kasutamine võib anda suurepärase efekti, näiteks Frank Milleri kultusteos „Sin City“ (Laaniste 1999:81).

Modernistliku kunsti ajajärgul kuulus koomiks madala massikunsti hulka. Võib väita, et tänapäevalgi peab valdav osa ühiskonnast koomiksikunsti sekundaarseks ja vähem väärtuslikuks. Vaatamata sellele, et 20. sajandil on kunst ja „kõrge-madala“ polaarsus kunstikriitikas drastiliselt muutunud, on suhtumine koomiksikunsti jäänud püsima. Koomiksikunsti mainitakse kunstiajaloos vaid Roy Lichtensteini näol, pööramata tähelepanu, et ta vaid suurendas juba väljaantud teoseid ja ei kategoriseeru tegelikult koomiksikunstnikuna (Whiting 1997:100). Modernism ei pööranud koomiksitele tähelepanu

tema narratiivsuse tõttu, vaatamata sellele, et „kõrged“ kunstid on ise narratiivi jälginud, näiteks mütoloogiliste stseenide kujutamisel. Modernismile järgnenud kunstisuunad võtsid vastupidise seisaku, kus hoiduti narratiividest. Ebamäärasus ja arusaamatus andis kunstile elitaarse staatuse. Koomiks, mille üheks peamiseks funktsiooniks on selgus ja hõlbus vastuvõtmine, jäi samamoodi „kõrgest“ kunstist välja. Tegemist oli nii primitiivse loomeväljundiga, et isegi lapsed mõistsid seda (Laaniste 2001:37).

Suhtumise muutus tekkis popkunsti saabumisega. Popkunst ammutas inspiratsiooni kultuuriväärtusetuks peetud kohtadest ja üritas sellega publikut šokeerida. Lisaks muutis popkunst suhtumist kunsti semiootilisel tasemel. Kunst ei tekkinud läbi loomisakti vaid läbi nimetamise. Vaatamata sellele, et popkunst suutis lõhkuda kanoonilist arusaama kunstist ja tõsta ajutiselt koomiksikunsti üldsuse huviorbiiti, on tänapäeval probleemiks muutunud koomiksi tihe seotus popkultuuriga. Üldsuse teadvuses pole kõigutatud sügavalt juurdunud põhimõtet, et kunst ei ole popkultuuri osa, vaid seisab sellest kõrgemal. Praegusel hetkel ei nimetata kunsti enam madalaks või kõrgeks, kuid koomiksikunsti isoleerituse tulemusena vaadeldakse seda käsitööliigina, millega tegelevad vaid koomiksikunstnikud ja hädapärastelt nimetatakse analüüsides „ka-kunstiks“ (Laaniste 2001:43).

Heaks koomiksikriitikaks ja selleks, et vaadata koomiksit kui visuaalset kunsti, on vajalikud taustateadmised, eelarvamustevaba lähenemine ja empaatiavõime. Mis omakorda ei tähenda ainult positiivse märkamist, vaid seda, et igasuguste seisukohtade võtmine nõuab sügavamat analüüsi, sisseelamist ja mõttetööd. (Laaniste 1999:82).

Koomiksi vahelduv olulisus ja inimeste vahelduv suhtumine sellesse on loonud situatsiooni, kus koomiksi akadeemiline uurimine on vähearenenud valdkond mille vajalikkus pole niivõrd kindel. Käesolev lõputöö üritab tõestada vastupidist ja näidata, et koomiksitel on pakkuda palju enam, nii kunstilisest paradigmat lähtuvalt kui ka tähendusloomest ja informatsiooni liikumisest lähtuvalt.

3. Koomiksi areng Eestis

Nagu sissejuhatuses mainiti, oli antud uurimustöö üheks ajendiks uurida eesti koomiksi paremiku. Samas võib osutada vähekasulikuks lugejale kohe viimase kümne aasta silmapaistvamaid töid presenteerida, kuna puudub kontekst ja võrdlev lähtepunkt. Sellest tulenevalt on paslik anda ülevaade koomiksi edenemisest Eestis, alates meediumi levikust siia, ning tutvustades probleeme, mis pärssisid selle arengut. Kuna koomiks ei tekkinud Eestis iseseisva nähtusena ning on oma arengus suuresti mõjutatud ka oma kodumaa Ameerika loomingust, siis on antud peatükis toodud välja ka peamised punktid koomiksi kujunemisest Ameerikas. Lõputöö struktuuri ja parema jälgimise jaoks antakse käesolevas peatükis vaid faktoloogiline ülevaade eesti koomiksi ajaloost. Valisin Ameerika seetõttu, kuna koomiks nagu me seda tänapäeval mõistame, sai alguse just sealt. Lisaks on võrdluse moment oluline konteksti loomiseks. Selleks, et mõista kohaliku koomiksi unikaalset arengut jälgendajast iseseisvaks, ainulaadseks nähtuseks, peab vaatlema ka ameerika koomiksi kujunemist. Eesti koomiksi ajaloo jaotan kolme etappi: koomiks kuni Nõukogude perioodini, koomiks Nõukogude Eestis ja koomiks vabariigis. Põhirõhk langeb kindlasti viimasele etapile.

3.1 Tutvumine koomiksiga ja esialgne areng kuni Nõukogude perioodini

Koomiksi arengu alguse Eestis võib viia nii kaugele, kui 19. sajandi teise poolde. Sellel ajal hakkasid Eestisse levima väikeste raamatute kujul Saksamaal väga menukaks osutunud Wilhelm Buschi illustreeritud värsilood, mida võib määratleda kui protokoomiks. Protokoomiks koosneb kahest lahutatud osast, pildist ja tekstist. Pilt illustreerib teksti ja tekst rõhutab üle pildil toimuvat. Buschi looming oli täiskasvanutele suunatud. Populaarsusest ajendatuna hakkas Eestis samalaadset protokoomiks looma Karl August Hindrey. Ta tegutses 20. sajandi esikümne lõpus ja oli samamoodi väga edukas. Hindrey looming oli suunatud lastele ja lood olid õpetlikud. Lähtuti kristlikest moraalist ja ajastukohastest kasvatusnormidest. Populaarsemateks teosteks olid „Pambu-Peetu“, „Seene-Mikk“ ja „Piripilli-Liisu“. (Laaniste 2001/I:82).

Ameerikas saab koomiksi sünni paigutada aastasse 1895, kui Joseph Pulitzeri ajalehes *The New York World* ilmus esimene lühike koomiksiriba „*Down in the Hogan's Alley*“ (Normet

2001:21). Ajalehtede koomiksiribade populaarsus kasvas läbi sajandivahetuse. 1930. aastal oli Ameerikas igas suuremas ajalehes koomiks olemas. Walt Disney loodud tegelased Mickey Mouse, Donald Duck, Pluto ja Goofy debüteerisid esmakordselt koomiksis aastal 1929 (Encyclopaedia Britannica 2012 *sub Disney Company*).

Esimene suur koomiksivihik, mida regulaarselt avaldati oli „*New Comics no. 1*“. Sellel ajal polnud koomiksid suunatud kindlale lugejaskonnale, mistõttu „*New Comics*“ sisaldas elemente nii lastele kui ka täiskasvanutele (Sabin 1993:141-142). Samaaegselt tekkis Ameerikas ka pörandaalune koomiksikultuur. Need olid keelatud ropud ja siivutud koomiksid, mida avaldati anonüümselt ning tavaliselt kujutasid igapäevaselt tuntud tegelasi (nii päris kui ka fiktsionaalseid) pornograafilise alatooniga situatsioonides (Sabin 1993:143).

Suurem muutus kaasnes Ameerika meelelahutustööstuse läbimurdega Euroopas. Eestis ilmus esimene Disney töö „Miki-Hiir tondilossis“ 1936. aastal (Vahter 2001:25). Seejärel trükkis *Päevaleht* igas oma väljaandes Miki-Hiire koomiksiribasid. Disney koomiksileviku haaras kohe laste huvi ja muutus kiiresti populaarseks. Täiskasvanutele suunatud loomingu alguseks võiks määrata karikaturist Gori tööd. Gori on meie kultuuris kuulus eelkõige poliitiliste karikatuuride tõttu. 1928. aastal ilmunud kogumikus „*Knock-Out*“ võib karikatuuride kõrval leida mõned koomiksilaadsed pildiread. Kümme aastat hiljem alustas Gori joonistustesarja „Peremees ja sulane“. Seda avaldati järjeloona *Rahvalehes* ja temaatika keskendus samamoodi poliitmaastiku kritiseerimisele ja naeruvääristamisele. Gori kõrval tõusis esile Tartus, *Postimehes* töötanud karikaturist ja följetonist Romulus Tiitus. Romulus Tiitus toimetas pilkelehte *Sädemed*, kuhu ilmus kiirelt tema loomingu keskne tegelane Karla Toslem. (Laaniste 2001/I:85) Piltidel puudusid igasugused kirjed, ülevaate andis vaid pealkiri või pildi kõrval dialooge sisaldavad kõrvaltekstid. Piltidel kujutatud oli staatiline ja plaanid püsisid muutumatuna.

Ajastu kokkuvõtteks saab öelda, et 1930. aastateks oli koomiks oma õiges vormis Eestisse levinud. Ta oli leidnud endale lugejaskonna ja inspireerinud inimesi katsetama. Kuigi looming oli suunatud laiale publikule, kujunes lastest tugevaim lugejaskond. Tollel ajal Eestis tehtud loomingut saab võtta kokku kui staatilist, teksti ja pildi lahkvõrre, humoorikat teost. Kuigi Eestis oli oma koomiksi areng juba alanud, jäid üldsuse põhihuvisse ikka välismaalt imporditud teosed (Laaniste 2001:47).

3.2 Koomiks Eestis Nõukogude perioodi ajal

Teise maailmasõjani oli koomiks Eestis jõudsalt arenenud Ameerika ja Euroopaga samas tempos. Teine maailmasõda ja sellele järgnenud Nõukogude võim katkestas järsult vähese saavutatu ning edasi arenemise võimalused. Koomiks tõrjuti välja oma igapäevasest, loomulikust keskkonnast ehk ajalehtedest, millest lähtuvalt muutus koomiks vähetähtsaks kõrvalnähtuseks. Koomiksit seostati Ameerikaga ja külma sõja ideoloogiad ei lubanud sotsialistlikes riikides propageerida kultuuri, mis tulenes läänemaailmast. Stalinistlikus režiimis pidi kunstisõnum olema lihtsasti leitav, ühesuunaline, propagandistlik ja ilma peidetud tähendusteta. Huvitavaks aspektiks on see, et Ameerika leidis koomiksites kõik need märksõnad ja kasutas koomikseid ideoloogia levitajana kogu külma sõja vältel (Laaniste 2001:57-58).

Vastupidiselt Eestile olid 1930-1950. aastad Ameerikas koomiksi kuldajastu. Koomikseid avaldati ajalehtedes ning eraldiseisvates koomiksivihikutes igale vanuse- ja sihtgrupile (Sabin 1993:144). Ameerika koomiksi kuldajastut jaotatakse tavaliselt kolmeks erinevaks perioodiks. Esimese perioodi märksõnaks oleks ajalehekoomiksid. Iseloomustavaks teguriks oli koomiksivihikute vormi ning reeglite areng. Ühtne lugejaskond puudus, seega kirjutati kõigile. Teine periood, mis langeb 1940. aastate esimesele poolele, tutvustas esmakordselt superkangelaste temaatikat koomiksites. See oli murranguline punkt sealse koomiksi ajaloos, kuna nüüdsest oli koomiks osa massimeediast. Sellest ajastust on pärit arusaam, et koomiks on mõeldud lastele ja sisult ning ülesehituselt madala väärtusega. Kolmas periood kestis 1940. aastate teisest poolest kuni 1950. aastate keskpaigani. Eelneva perioodi vaimustus superkangelastesse hakkas vaibuma ja esile kerkisid uued žanrid (kriminaal-, sõja-, satiir-, romantilised- ja õuduskoomiksid), mis olid suunatud täiskasvanutele ning tõmbasid ligi nõudlikumat publikut. (Sabin 1993:149) Lisaks arenes ka põrandaalune koomiksimaastik. Sinna tekkis juurde fetiškoomiks, mis oli mõeldud väga kitsale täiskasvanud publikule (Sabin 1993:156).

Eestis muutus samuti suhtumine koomiksitesse, mis tulenes poliitilise maastiku ümberkujunemisest. Range stalinistlik režiim asendus Hruštšovi „sulaajaga“. Koomikseid siiski ei avaldatud ajalehtedes nagu varem, vaid nad leidsid oma koha huumori- ja lastekirjanduses. Sellised väljaanded nagu *Pikker*, *Pioneer* ja *Säde* olid koomiksi põhilised ajakirjanduslikud avaldamiskohad (Laaniste 2001/IV:76). Sulaajal liikus Eestisse uuesti välismaa loomingut. See oli mitmekülgne, alates ideoloogiliselt „õigete“ Jean Effeli ja Herluf Birstrupi töödest kuni Soomest Eestisse jõudnud lääne kommerts-koomiksiteni nagu Jaques

Martini „Alix“ ja Disney „Piilupart, Miki ja teised“. Need teosed polnud väga levinud, kuid kindlasti tuletasid meelde kadunud žanri ja inspireerisid uusi autoreid (Laaniste 2001:62).

Viiekümnendate lõpus ja kuuekümnendate alguses hakkasid esimesed siinsed autorid uuesti koomiksitega katsetama. Vaatamata kaotatud kindale positsioonile ajakirjanduses, eksisid osad koomiksiribad harvadel kordadel ikka sinna. Näiteks võiks tuua Alfred Saldre värviline sari „Kaval-Ants ja Vanapagan“. Alfred Saldre oli järjekindel koomiksijoonistaja. Tema looming ei jätkunud sõja alguses katkenud kohast, vaid ta kasutas juba kindlalt jutumulle, piltide liikuvust, vahelduvaid plaane ning andis välja Eestis esimese suuremahulise koomiksi „Läikiv järv“. Samamoodi avaldati ajalehtedes 50. aastate lõpus Edgar Valteri üksikuid naljapildiribasid. Neid kahte kümnendit iseloomustatakse vaikse arenguga, kus koomiksikunst kombib ning katsetab piire ja uusi tehnikaid. Teemad on läbivalt propagandistlikud või humoorikad juhtumused. (Laaniste 2001/IV:78).

Ameerikas kehtestati 1955. aastal enesetsensuur „*The Comics Code Authority*“. See keelustas seksi, vägivalla ja juhtivale võimule vastandamist koomiksites (Sabin 1993:68). Suur osa uusi žanreid keelustati ja koomiksi populaarsus vähenes drastiliselt. Tsensuuriga suutsid ennast kohandada superkangelaste koomiksid ja Marveli kirjastus. Otseselt keelatud teemasid ei kujutatud, kuid nendele vihjati. Uutest superkangelastest olid silmapaistvamad „Hulk“, „Thor“, „*Spider-Man*“ ja „*Fantastic Four*“ (Sabin 1993:75). Tsensuuriga arenes jõudsalt ka põrandaalune koomikringkond. Tekkis täiesti uus žanr comix, kus „x“ tähendas keelatud sisu. Comixid võtsid tsenseeritud teemad ning võimendasid neid mitmeid kordi. Autorid, kes ei sidunud ennast ühegi kirjastusega olid comixi peamised autorid. Iseseisev avaldamine oli ka peamiseks põhjuseks, miks comixid olid kättesaadavad (Sabin 1993:94).

Nõukogude aja eesti koomiksi õitsengu hetkeks võiks pidada seitsmekümnendaid. Selline nähtus tulenes lastekoomiksiste populaarsuse kiirest tõusust. Alguses avaldasid *Pioneer* ja *Säde* erineviad läänekoomiksiste piraattõlkeid ja 1972. aastal avaldati ametlikult Disney „Piilupart, Miki ja teised“, mille tiraaž oli suhteliselt väike, 30 000 teost, kuid osutusid tohutult populaarseks (Vahter 2001:25). Sellelest sündmusest ajendatuna hakkasid eesti autorid joonistama ootamatult stiilipuhtaid koomikseid. *Sädemes* hakkasid ilmuma 1973. aasta lõpus Teet Kuusmaa lühikesed naljaribad „Pontu ja Priidu“. Tegemist oli traditsioonilise, lihtsa ja humoorika koomiksiga. Täiskasvanutele ilmus natuke hiljem Edgar Valteri „Jahikoera memuaarid“. Need olid raamita meisterlikult joonistatud pildiribad, mis keskendusid narratiivis olulisele. Täiskasvanute koomiksi väljaandjaks oli *Pikker*, kus

seitsmekümnendate jooksul avaldati mitmeid stiilipuhtaid koomikseid. Täiskasvanute koomiksi väljapaistvaim näide Eesti kontekstis on Andres Ader, kelle sari „Alice“ ilmus *Herilases* aastatel 1987-89 ja teostas sellega regulaarse koomiksiriba tagasipöördumise ajakirjandusse. Loomingu visuaalne pool oli Aderil äratuntav, retro- ja popisugemetega. Temaatika oli poliitiline, absurdihumorit täis ja filosoferiva alatooniga (Laaniste 2001:73).

Järgmisena peab mainima Priit Pärna panust eesti koomiksi arengus. Tema teosed „Kilplased“ ja „Tagurpidi“ on silmapaistvad trükitehnilise kvaliteedi poolest ja head näited sellest, kuidas hiljem joonisfilmiks muudetud ideed katsetatakse enne koomiksina läbi. Lastekoomiksiga ja eelmiste teostega võrreldes on seal märksa rohkem kunstile ja vaimset väljendust, ning tema teoseid peetakse rohkem koomiksiaineliseks kunstiks. Priit Pärna peetakse üheks parimaks näiteks eesti koomiksi iseloomustanud tendentsist (Laaniste 2001/IV:82).

Seitsmekümnendatel anti välja ka praeguse hetkeni üheks väarikaimaks koomiksisarjaks peetud Kiviküla seeria Olimar Kallase poolt. Nende tööde tugevaimaks küljeks on lugude narratiiv. Olimar Kallas lõi omalaadse, kirju maailma, mida täidavad linn, soo, mäestik, eksootilised saared ja kus tegutsevad erinevad fantastilised tegelased nagu maag, lumeinimesed, aristokraadid, kuid ka tavainimesed. Lood varieeruvad tavasündmustest kuni ebareaalsete seikadeni, kuid need on puhtalt seotud ja kokkuvõttes pakuvad haarava ja vaimuka süžee. Tehniliselt sõltusid teosed väljaandmise ajast ja tingimustest, mistõttu esimesed raamatud on suuremas formaadis ja sooja värvilahendusega, hilisemad on väiksemad ja eredamavärvilised. Vormiliselt on Olimar Kallase lood väga liikuvad ja vaheldusrikkad. Liikumine ja kujundus on vaba. Kujutusviis on omamoodi karikatuurne. Puudusena võiks esile tuua vaid jutumullide järjekorra segaduse piltide sees, mis võib lugejale häirivaks muutuda. (Laaniste 2001/IV:84).

1978 aasta oli ameerika koomiksi jaoks äärmiselt oluline. Sellel aastal tuli välja Will Eisneri „*A Contract with God*“, mis nimetas ennast esmakordselt graafiliseks romaaniks. Oma vormi ümbernimetamise peamiseks põhjuseks oli kirjastajate vastumeelsus avaldada koomikseid. Lisaks soovis Eisner avaldada koomiksi vormis raamatu, mis tegeles tõsisete temadega, nagu inimese ja jumala vaheline suhe (Arnold 2003). Graafilise romaani tõeliseks läbimurdeks võib pidada aastaid 1986 ja 1987, kui ilmus kolm teost: Frank Milleri „*The Dark Knight Returns*“, Art Spiegelmani „*Maus*“ ja Alan Moore'i „*Watchmen*“ (Graphic novel. Encyclopaedia Britannica). Neid nimetati „Suureks Kolmikuks“, mille popkultuur tõstis massikultuurist välja

ning nimetas kunstiliseks tippsaavutuseks. Koomiksid olid sellel hetkel uuesti nii-öelda „üles kasvanud“ (Sabin 1993:91).

Lastekoomiksid tegi Eestis tuntuks ka Raivo Järvi, kelle esimene tähelepanu äratanud sari „Võitlus tule pärast“ avaldati *Pioneeris* 1980. aastal. Tegemist oli fantastilise realismiga, põnevuslooga, mis eeldab lugejalt natukene tõsisemat tähelepanu. Raivo Järvi teosed on ilusa värvilahendusega, kuigi neis on kasutatud vaid ühte varieeruvat täiendtooni. „Tulipoisi“ värvilahendus on mustvalge ja mõjub rohkem Järvi hilisema muinasjutuliku stiilina. Visuaalsel poolel kasutab Raivo Järvi palju keskmist ja suurt plaani, et emotsioone rõhutada. Lisaks on tegelasi ümbritsev ruum väike, mistõttu mõjuvad tegelased korrektselt ja vahepeal liiga tihedalt.

Nõukogude aega saab eesti koomiksi arengus vaadelda ka kolmes perioodis. Esimeseks oleks koomiksi arengu sunniviisiline stagnatsioon, kus kokkupuude välismaailmaga oli minimaalne ja loometegevus kustus vähestele asjaarmastajatele, kelle loomingut ei avaldatud. Teiseks perioodiks olid 1950-1960. aastad, kus koomiks teadvustas ennast uuesti ja autorid hakkasid vaikselt žanriga uuesti katsetama. Antud ajaperioodil kujunesid Eestis välja klassikalise koomiksi kõik iseloomujooned ja kokkupuuted välismaa loominguga andsid julgustava tõuke enesearenduseks. Viimane periood on 1970-1980. aastad. Seda peetakse eesti koomiksi õitsengu ajaks, kus keskenduti humoorikatele lastekoomiksitele, kuid viljeleti ka täiskasvanutele mõeldud loomingut. Võiks öelda, et sellel ajajärgul sai koomiks tagasi oma kaotatud positsiooni ja kujunes heaks ühiskonna olukorra ning isiklike mõtete väljundiks ja meelelahutuse osaks.

3.3 Koomiksi areng iseseisvumisest tänapäevani

Kaheksakümnendate lõpus tekkinud situatsioonile, kus täiskasvanutele mõeldud koomiksid kasvasid rahvuslik-propagandistliku karikatuuriga seoses hüppeliselt, järgnes üheksakümnendate alguses suur langus. Mõned tõsiseltvõetavad koomiksiautorid nagu Olimar Kallas ja Raivo Järvi lõpetasid üldse koomiksiga tegelemise ja väljaannete lehekülgi hakkasid täitma suvalised välismaa tõlked ja kohalikud amatöörkoomiksid. Läbivaks teemaks oli ulme või romantilised seikluslood. Kuigi koomiksitaase oli madal, ei tohi sellele perioodile halvustavat hinnangut anda, kuna osadest kunstnikest kasvasid välja hiljem olulised

autorid, näiteks Veiko Tammjärv ja Veiko Liis (Laaniste 2001/VII:84). Kümnnendi üleminekut võib kirjeldada eesti koomiksimaastikul raske ajana. Väljaanded nagu *Pikker*, *Pioneer* ja *Noorus*, mis Nõukogude ajal omasid koomiksi arengus suure rolli, sattusid raskustesse ja endine huumoriprisma muutus vanaks, väsinuks ja sisutuks. Amatöörkoomiksi arengu peatas enne kui see üldse väljundi leidis, kunagi inspiratsiooni pakkunud Disney koomiksid. Egmont Estonia hakkas alates 1992. aastast igakuiselt avaldama koomiksivihikuid, mis oli läbinisti standardiseerunud, kuid see-eest kuulus, värviliste piltidega kaubamärk (Laaniste 2001:84). Need tõlked kujundasid kiirelt ümber lapsedpubliku huvi ja avalikkuse arusaama koomiksist.

Ameerikas hakkas 1990. aastate alguses koomiks uuesti oma populaarsust kaotama, kuna uuendusi ei tehtud ja areng asendus stagnatsiooniga. Sellegipoolest jäi koomiksile alles tõsisem maine ning seega jätkus tema professionaalne kriitika kirjandusžanrina. Lisaks hakkas koomiks huvitama ka akadeemikuid ning tekkisid eraldi koomiksi teoreetikud (Sabin 1993:247). 1992. aastal sai Art Spiegelmani „Maus“ Pulitzeri preemia ja on senimaani ainuke graafiline romaan, mis on saanud selle auhinna osaliseks (Sabin 1993:247).

Üheksakümnnendate koomiksist Eestis saab kokkuvõtlikult nimetada lehekoomiksi ajastuks. Kümnnendi alguses saavutas koomiks ajakirjanduse plahvatusliku kasvuga oma endise positsiooni regulaarsetes, igapäevastes väljaannetes. Eeskuju võeti lääne ja skandinaavia ajalehtedelt ja ajakirjadelt, kus koomiks oli alati olemas. Paar esimest aastat oli ajalehekoomiksi ülevaade Eestis äärmiselt kirju. Bullsi levisündikaadi kaudu sissetoodud „Ernie“ ja „Hagar hirmsa“ kõrval avaldati suures koguses erinevate kohalike autorite loomingut. Kõikvõimalikud tööd olid erineva vormistuse, stiili ja reeglitega. Eksperimenteeriti žanriga ja läheneti omaenda parema äranägemise järgi. Üks parimaid näiteid antud ajast on Rainer Sarneti ja Rein Paku „Ekspressioon“, mille käekiri on üks originaalsemaid eesti koomiksiloos. Nad kombineerisid tuntud inimeste ja poliitikute päevakajalisi fotosid skemaatilise joonistuse ja absurdse tekstiga (Laaniste 2001/VII:86). Üheksakümnnendate keskpaigaks oli koomiksi traditsiooniline koht ajalehtedes leitud ja nende sisu varieerus lastekoomiksitest päevakajaliste täiskasvanute koomiksiteni.

Eesti lehekoomiksi absoluutne tipp on Madis Otsa „Pesakond“. Need hajusad, kritseldatud välimusega, lihtsad pildiread muutusid üleöö menukaks. „Pesakond“ muutis kohaliku arusaama koomiksist oma lakoonilise kujutamise, näilise soliidsuse, peidus täpse ja ratsionaalse väljendusviisi koos veatute, mitmetasandiliste ja teravate naljadega (Laaniste 2001/VII:88). Samasugust radikaalset, küünlise huumoriga ja tehniliselt alaarenenud stiili

kasutas ka Alar Pikkorainen „Kosmosemuttides“. Sellest tulenevalt, et mõlema tohutult menuka koomiksi stiil oli üsna sarnane nii graafiliselt kui ka sisu poolest, tekkis samalaadseid katsetajaid suur hulk. Praeguse hetkeni populaarne „Mürakarud“ on „Pesakonna“ järelkaja. Antud situatsioon tõi kaasa kümnendi teise poole ajalehekoomiksi ühehülbalisuse ja stagnatsiooni. Publiku huvi oli ammandunud ja majanduslik situatsioon, kus välismaa tõlget oli odavam trükkida kui kohalikku loomingut, tõrjus kohaliku koomiksi igapäevastest väljaannetest kõrvale. Praegusel hetkel kontrollib lehekoomiksiturul väljaandeid suuremas osas Bullsi sündikaadi Eesti haru, mistõttu on kohalikel autoritel peaaegu võimatu kuhugile lehte oma loomingut saada (Laaniste 2001:80).

Suuremahulise koomiksi areng üheksakümnendatel oli hääbumas. Nõukogude ajal tegutsenud suuremahulised koomiksikunstnikud lõpetasid. Ei saa öelda, et see suund oleks välja surnud, kuid uus põlvkond ei leidnud nii suurt kajastust kui ajalehtedes avaldatud autorid. Põhjuseid on kaks. Esiteks, noored lähtusid oma loomingus rohkem kunstilisest kui kommertskaalutlustest. Teiseks, kitsates ajakirjandusturu tingimustes oli raske leida avaldamiskohta. (Laaniste 2001:/VII:90). Nende autorite töid iseloomustab kaasaegne koomiksikäsitlus, vaba tehnika ja mitmekülgne, väljaarenenud stiil. Narratiivis lähtutakse oma huvidest ja kindlat suuda ei paista.

Kahetuhandente aastate alguses oli kohaliku koomiksi areng hääbumas. Perioodilistes väljaannetes domineerisid välismaa teosed ja raamatupoodides müüdi vanade autorite kogutud teoseid. Uueks väljundiks noortele koomiksiautoritele oli internet. Esimene portaal, mis koondas noori autoreid oli *koomiks.ee*. Laialdast tähelepanu antud lehekülg ei saavutanud, kuid sellele vaatamata oli tekkinud koht, kust huvilised said tagasisidet oma töödele ja arutada teemakohaseid küsimusi ja probleeme.

Kahetuhandente esimese kümnendi teine pool on olnud aktiivne ja muutusterohke periood Eesti koomiksiskenes. Esimeseks suuremaks sündmuseks Eesti koomiksimaastikul võiks nimetada „Teistmoodi Tammsaare“ koomiksivõistlust 2006. aastal. See oli „Tõe ja õiguse“ aasta tähistamine, kus erinevad autorid saatsid hindamisele oma koomiksi interpretatsioonid A. H. Tammsaare loomingust. Võistluse eesmärgiks oli Tammsaare loomingut tutvustamine läbi ebakonventsionaalse meediumi ja koomiksikunsti laiem levitamine.¹ Esitatud tööd anti välja kogumikuna 2008. aastal. 2007. aastal ilmus „Narratiivsus piltides: Eesti 00

¹Linnamuuseumi kodulehekül. <http://linnamuuseum.ee/tammsaare/2010/08/12/teistmoodi-tammsaar/> 27.04.14

autorikoomiks“. Esmakordselt avaldati raamatuna suurele publikule tundmatud koomiksiautorid ja nende parimad tööd. Keskseks kujunesid autorikoomiks, mida varem polnud trükistel avaldatud, vaid levisid internetis või välismaa kogumikes. Kaks aastat hiljem ilmus ka „Narratiivsus piltides: Eesti 00 autorikoomiks II osa“. Alates 2012. aastast ilmuvad *Eesti Päevalehes* Eesti originaalkoomiks, mis taastavad aeglaselt kohaliku koomiksi asukohta ajalehtedes ja ajakirjades.

Näitustealaselt võib viimaste aastate väljapaistvamatest sündmustest esile tõsta, Tallinnas 2010.a. aprillis toimunud Eesti koomiksi bienaali ja aasta hiljem toimunud *Pop up* koomiksikeskust. Mõlemad üritused keskendusid koomiksikunsti tutvustamisele, huvi äratamisele ja levitamisele Eestis. Korraldati töötube ja koolitusi, koomiksiautorid Soomest, Lätist, Leedust ja Hollandist tutvustasid oma töid ja jagasid teadmisi. Viimaseks suuremaks projektiks kujunes võistlus „Eesti film koomiksina“, eesti filmi 100. aastapäevaks. Laekunud tööd olid näitusena üleval Solarise keskuses. 2012. aastal asutati Eesti Koomiksiselts. Antud selts kasvas välja *koomiks.ee* veebiportaalist. Seltsi tegevus hõlmab näituste ja ürituste korraldamist, eesti koomiksi tutvustamist välismaal ja loomingute väljundite otsimist.

4. Koomiksi teooria

Esmapilgul võivad koomiksid tunduda lihtsakoeliste ja otsekoheste tekstidena, mida on kerge lugeda ning mõista. Samas pöörates koomiksile natukene rohkem tähelepanu ja analüüsides seda sügavamalt, mõistame, et tegelikult on tegemist ebakonventsionaalse tekstiga, millel on keeruline struktuur ning neid uurides peaks rakendama praktikaid erinevatest distsipliinidest. Antud peatükis tuuakse esialgu välja mõned põhimõisted, mis on koomiksi uurimisel kasulikud ning nende kasutamist koomiksi analüüsimisel. Olles tutvustanud koomiksiuurimise baastadmisi liigutakse edasi antud töö keskse teema juurde: milliseid erinevaid pildi ja teksti kombineerimise tehnilisi võtteid kasutab koomiks tähendusloomisel. Teise peatüki viimases osas tutvustatakse koomiksit kui multimodaalset teksti võttes aluseks Gunther Kressi ja Theo van Leeuweni multimodaalsuse teooria ning George Legrady koomiksi teksti ja pildi multimodaalse struktuuri. Seda peatükki lugedes peaks mees pidama, et koomiksi kunstnikke ja autoreid on palju, ning nende stiilid on äärmiselt erinevad. Seega siin analüüsitakse klassikalisi koomiksi tehnikaid ning järgmises, analüüsivas peatükis vaadatakse mõningaid ebakonventsionaalseid näiteid ja seletatakse lahti nende tehnilised eripärad.

4.1 Koomiksi diskursus

Järgnevas alapeatükis antakse detailne sissevaade elementidesse, mis moodustavad koomiksi. Paneel, nende vaheline renn, sulund ja jutumullid on klassikalise koomiksile omased elemendid ja moodustavad keskse teema koomiksi diskursuse struktuuri puudutavas osas. Nende tundmine on vajalik igasuguse koomiksi analüüsi alustamiseks, kuna nad on tihti ise analüüsitavate protsesside ja reeglite eelduseks. Koomiksi diskursus on meie ühiskondlikud teadmised koomiksist.

a) Paneel

Hakates mõtlema koomiksist, siis kõige lihtsam ja stereotüüpilisem pilt mis mälust esile kerkib, on tekst mis on jaotatud väikesteks iseseisvateks osadeks. Sellist teksti liigendamist nimetatakse paneelidesse jaotamiseks. Iseseisvat ühikut nimetatakse paneeliks (Eisner 2006:38). Paneel võib olla üksik ruut, kuid paneel võib endasse hõlmata ka kogu riba või isegi

terve lehekülje. Paneeli loob raam, mis on kujutatud situatsiooni ümber. Tavaliselt on paneelis kujutatud narratiivi ühte kindlat situatsiooni. Vaadates paneelis kujutatut, tõuseb pildi ja teksti põhjal esile suur hulk informatsiooni: kujud, tegelased, nende omavahelised suhted, näod, hooned, liigutused, tegevus, kõne. Loetelu on äärmiselt pikk. Paneelis kujutatu on abiks lugejale situatsiooni ja narratiivi mõistmiseks (Kukkonen 2013:7). Eisner kirjutab, et inimene tajub tegelikkuses kõike kui katkematut tegevust. See ei puuduta ainult ümbritsevas maailmas toimimist, vaid ka inimese enda konstrueeritud maailmas tegutsemist, näiteks raamatu narratiivi süüvimist. Sellist katkematut situatsiooni on staatilisel pildil äärmiselt keeruline edasi anda. Seega peab koomiksi autor omavoliliselt valima kindlad hetked tegevusliinist ning neid paneelides kujutama. Siin kerkib esile veel kaks paneeli olulist ülesannet: narratiivi tempo määramine ja koomiksi ajalise mõõtme loomine. Mida väiksem või peenem on paneel, seda kiiremini toimub tegevus. Tavaliselt pikemates paneelides, mis hõlmavad näiteks kogu rida või isegi terve lehekülje, kujutatakse kauem kestvaid tegevusi, näiteks kaklused, tagaajamised või erinevate kohtade uurimine (Eisner 2006:28).

Koomiksi grammatika väljendub situatsioonide esitamises, nende kokkuseadmises ja nende suhtes kõrvalasetsevate ning ümbritsevate paneelidega. (Eisner 2006:39). Koomiksi autori jaoks on kesksel kohal staatiliste piltide kujutamine sellisel viisil, et lugeja mõistaks esitatut katkematu loona. Lugeja interpreteerib tavaliselt alateadlikult kogu informatsiooni, mis on paneelis presenteeritud, kuid tähendusloome toimub teadlikult, baseerudes paneelis kujutatu omavahelisel suhestumisel (Kukkonen 2013:8).

Lisaks raamistavale ülesandele vaatleb Will Eisner paneeli piirjoont eraldiseisva objektina, millel on koomiksis pildilise tähendusloome roll. Erinevad raamid võivad väljendada erinevaid emotsioone, mõtteid, kohti ning anda lugejale teada kas tegemist on reaalsusega või mitte. Näiteks kõige klassikalisem ristküliku-kujuline sirgete joontega paneel väljendab hetkel toimuvat situatsiooni ehk olevikku. Lainelise joonega paneelid kujutavad tavaliselt minevikku või soove ning sakilise joonega paneelid kujutavad konventsionaalselt emotsioone või eriti emotsionaalset olukorda (Eisner 2006:44). Paneeli puudumine võib omakorda tekitada lugejale tunde lõpmatust ruumist (Eisner 2006:47).

Paneel omab veel ühte tähtsat ülesannet. Nimelt on paneel ja nende järjestus lugeja tähelepanu kontrollimise keskne mehhanism. Koomiksi autori ülesandeks on kohe alguses saavutada kontroll lugeja tähelepanu üle ning seejärel juhtida teda nii, kuidas ta soovib lugejale narratiivi presenteerida. Eisner toob välja, et koomiksi tehnilisi eripärasid arvestades on just

paneelidesse jaotamine tema üheks nõrkuseks. (Eisner 2006:40) Probleem seisneb inimeste harjumusel lasta oma pilk uitama. Igal hetkel on lugejal võimalus heita pilk lehekülje viimasele paneelile. Film, mis on olemuslikult päris lähedal koomiksile (kiiresti vahetuvad staatilised kaadrid moodustavad ekraanil filmi) ei kannata sellise tehnilise probleemi all. Filmi vaadates ei näe me samaaegselt kõiki kaadreid korraga (Eisner 2006:40). Koomiksi puhul on autoril ja lugejal lihtsalt nii-öelda vaikiv kokkulepe ning kultuuriliselt väljakujunenud lugemisreeglid. Näiteks lääne kultuuris valitseb vasakult paremale ja ülevalt alla lugemine, seega on ka suuremosa lääne koomikseid nii struktureeritud (Eisner 2006:41). Jaapani mangades on näiteks narratiiv jaotatud mitte horisontaalseteks vaid vertikaalseteks ridadeks. Selline lugeja ja autori kokkulepe on unikaalne vaid koomiksitele.

b) Renn

Klassikalises koomiksis on paneelid paigutatud üksteisest eraldi ning nende vahel on väike tühi ruum. Inglise keeles defineeritakse seda *gutter* ehk renn. See väike tühi osa paneelide vahel on üks huvitavamaid koomiksi eripärasid. Paneelides kujutatu võib olla lühiajaliste või pikaajaliste vahedega.

c) Sulund

Selles väikeses tühjuses, mis asub paneelide vahel, peab lugeja täitma tegevusega kasutades oma kujutusvõimet. Seda protsessi kutsub Scott McCloud sulundiks (*closure*) (McCloud 1993:67). Sulund on nähtus, kus vaataja kogeb eraldiseisvaid osi ühtse tervikuna. See mõiste ise tuleneb kuju psühholoogiast. Inimesele näidatakse eraldiseisvaid kaarjaid või sirgeid jooni, kuid ta kogeb kujutist ringi või ristkülikuna. Vaataja täidab lüngad oma kujutusvõimega ning kogeb kujutist tervikuna.² See ei tähenda, et tal on täpne ettekujutus, kuidas need jooned välja näevad, ta lihtsalt eeldab, et joon on enamvähem sama kuju, paksuse, värvi ja kumerusega. Samasuguse põhimõttega töötab ka sulund (Kukkonen 2013:11). Koomiksis peatab lugeja paneelil kujutatud staatilise akti ja muudab selle toimuvaks protsessiks. Näiteks toob McCloud kaks paneeli. Esimeses on kujutatud õhku tõstetud relva ja teises linna panoraami ja selle kohal karjatust. Kahe paneeli vahelises alas loob lugeja seose ja kujundab terviku.³ Meie kujutusvõime haarab kaks iseseisvat pilti ning muudab nad üheks ideeks, narratiiviks (McCloud 1993:66). McCloud lisab, et sulundi protsess ei pea tingimata toimuma kahe paneeli vahel, kuid võib esineda ka paneeli sees. See leiab aset siis, kui autor näitab paneelis

² Vt lisa nr. 1

³ Vt lisa nr. 2

vaid väikest osa terviklikust pildist. Näiteks tühi paneel, kus on vaid hüüatused ja heli väljendavad sõnad. Lugeja peab ise mõistma, mis tegevus parasjagu käib. Sulundi üheks peamiseks ülesandeks on staatilistele piltidele aja ja liikumise lisamine (McCloud 1993:69).

Sulundi protsessid, mis toimuvad paneelide vahel, on erinevad, lähtudes enamuses süntagmaatilise protsessist, kuid mõningal määral ka paradigmaatilise. Protsess sõltub ka ülemineku diskursusest. McCloud on jaotanud selle kuueks erinevaks kategooriaks (McCloud 1993:70-74):

1. Hetkest hetke liikumine. Siin on sulundi kasutamine minimaalne.⁴ Näitena võiks esile tuua kolm paneeli, kus kahel on kujutatud avatud ja nende vahel kinnist silma. Tervikuna kujutaks see pilgutust. Hetkest hetke kujutised representeerivad väikest muutust. Niiviisi tuuakse esile ajaline sidusus paneelides.
2. Tegevusest tegevusesse liikumine. Antud kategoorias kujutatakse paneelides kahte erinevat ent seotud tegevust. Näiteks ühel paneelil on näidatud, kuidas jalg lööb palli ja järgmises näidatakse, kuidas pall lendab väravasse. Siin on sulundi kasutamine natuke intensiivsem. Siinkohal seotakse erinevad tegevused üheks.
3. Teemast teemasse liikumine. McCloud mainib, et sellist sulundit kasutatakse siis, kui liigutakse ühest subjektist teise, kuid jäädakse ikkagi sama stseeni või mõtte piiridesse. Näiteks ühes paneelis toimub tulirelvaga röövimine ning järgmises stseenis näidatakse linna panoraami ja selle kohal verbaliseeritud relvalasku. Siin peab lugeja kasutama sulundit narratiivi sisese tähenduse loomiseks. Oluliseks kujuneb paneelidevaheline temaatiline sidusus.
4. Stseenist stseeni liikumine. Siin on kujutatud paneelide vahel suured ajalised ning ruumilised distantsid. Lugejalt nõutakse siin deduktiivset lähenemist narratiivi jätkamiseks. Kaks paneeli, kus ühel kujutatakse meest, kes ütleb: „Ta ei saa meie eest igavesti põgeneda.“ ja teisel maja, mille kohal on lause „kümme aastat hiljem“ või kolm järjestikust paneeli, kus kujutatakse sama tegelast, kuid erinevates maailmajagudes, representeerivad stseenist stseeni liikumist. Siinkohal seotakse erinevad stseenid üheks tervikuks.
5. Aspektist aspekti liikumine, kus tähtsaimaks on ruumiline, ideeline või meeleoluline tasand, kuid mitte ajaline. Seda kasutatakse enamasti kirjelduste või näidete presenteerimisel. Siin on sulundil minimaalne rakendus. Selle kategooria näiteks oleks

⁴ Vt lisa nr. 3

kaks kõrvuti seisvat paneeli, kus ühel on kujutatud jõulupuud ja teisel jõuluvana või mitu järjestikust paneeli, kus on kujutatud ühe maja erinevaid tube. Oluliseks kujuneb aspekti sidusus kõrvutiseisvate paneelide vahel.

6. Viimane, kuues kategooria ei jälgi mitte mingisuguseid loogilisi mustreid ja McCloud kutsub seda *non-sequentur* kategooriaks. Siin võivad olla järjestatud paneelid, millel pealtnäha puudub igasugune sidusus. Sellegipoolest ütleb McCloud, et situatsioon kus on kaks või rohkem üksteisest täiesti sõltumatut paneeli, on võimatu. Põhjus seisneb meie võimetuses vaadata narratiivi siseselt kahte osa ilma paralleele tõmbamata ja sarnasusi otsimata. Seega pole oluline kui sõltumatud on paneelid üksteisest, ikkagi kerkivad esile mingisugused seosed.

McCloudi jaoks on sulund üks kõige olulisemaid koomiksi eripärasid. Sulund on koomiksis tähendusloome jaoks ilmtingimatu.

d) Jutumullid ja onomatopoeetilised sõnad

Üks koomiksi kõige iseloomulikemaid tunnusjooni on jutumullid ja onomatopoeetilised sõnad. Nad on koomiksis hädavajalikud kuna heli on nähtamatu element, seega on vaja tegelaste kõnet ning keskkonna helisid kuidagi visualiseerida (Eisner 2006:26). Jutumullid kätkevad endas tavaliselt rääkija ütlust. Jutumullidel on alati nii-öelda saba, mis on suunatud kõneleja poole. Kui kõnelejat pole paneelis kujutatud, siis asub tekst tavaliselt paneeli ülemises osas tiitrina (Kukkonen 2013:24). Nende kuju pole samuti nagu paneelide ääred alati ühesugused. Kui jutumull on lainelise äärega ja saba asendab rida väiksemaid mulle, on tegemist tegelaste mõtteväljendusega. Igasugused sakilised ääred kujutavad tavaliselt emotsiooni või tooni, millega öeldut väljendatakse, näiteks eufooria või jahedus (McCloud 1993:134). Jutumulli peamine printsiip seisneb kommunikatsiooni kui suhtluskanali mõistmises. See toob kanali visuaalselt esile. Isegi argikeeles kasutame väljendeid nagu „anname sõnades edasi“, „haaran sõnasabast kinni“ või „eraldame tähendusi“. Selline keelemäng baseerub samuti ideel, et kõne on midagi füüsilist (Kukkonen 2013:25). Heliefektide puhul on raske välja tuua mingisuguseid üldiseid sarnasusi. Iga autor loob oma heliefektid ise ning nende kujutamine sõltub suuresti autori kunstilisest suunast. Kui jutumullid annavad vahetult edasi tegelaste ütlusi ja mõtteid muutes nad natuke reaalsemaks ja tegevuse voolavamaks, siis heliefektid muudavad keskkonna tegelikuks ja aitavad immersioonile kaasa. Samas toob Kukkonen välja jutumullide negatiivse aspekti. Jutumulle

peetakse lapsikuks ja liialdavaks tunnuseks, kuna nad pakuvad liiga lihtsa võimaluse tutvuda ning mõista tegelast (Kukkonen 2013:25).

4.2 Pilt ja sõna koomiksis

Antud alapeatükk ei hakka kirjeldama klassikalist pildi ja teksti vastasseisu, mida tutvustati töö alguses. Selle asemel pööratakse kohe keskse küsimuse juurde. Milline on see unikaalne pildi ja teksti vaheline suhe, mis koomiksites esile kerkib? Lugejal ning uurijal on alguses keeruline suhestuda meediumiga nii, et ta ei hakkaks kohe eristama sõna ja pildi iseseisvaid funktsioone. Pildid on avatud, lugejasõbralikud ning tavaliselt lihtsalt mõistetavad. Sõnad on kodeeritud, abstraktsed ja kauged. Kuid koomiks on keeruline meedium, mida on alati iseloomustanud tähenduste paljusus. Nad on oma vormis heterogeensed ning kaasavad hulganisti erinevaid koode ning märke, mis omavahel suhestudes võimaldavad uusi lähenemisi tähendusloomele (Hatfield 2009:132). Seetõttu ei saa koomikсист lähtuvalt pilti ja teksti analüüsida eraldi seisvana, vaid neid tuleb käsitleda kui ühtset tervikut. Koomiksites võib autor sõna tähenduse muuta visuaalseks ja samuti luua pilte nii, et nende tähendus muutuks abstraktseks või sümboolseks nagu sõnadel. Lühidalt öeldes kaob siin sõna ja pildi dihhotoomia (Hatfield 2009:133).

Kuulus Ameerika koomiksikunstnik Chris Ware kirjeldab antud meediumit, kui midagi, mis kombineerib sõnade visuaalsuse koos pildiga ning tekitab lugejas tunde, et ta vaatab tegevuse käiku tegelikult seda lugedes (Kannenberg 2009:307). Seega tekib siin sõna ja pildi koosmõjul justkui illusioon katkematust, kestvast narratiivist nagu kinos või teatris. Samas eristavad koomiksit filmist või teatrist võimalus lugu peatada ja hüpata erinevate stseenide vahel ning lisaks ka üheaegne koondava või lahkneva informatsiooni esitlemine läbi erinevate visuaalsete elementide presenteerimise ühes paneelis või leheküljel (Kannenberg 2009:307).

Siin toob McCloud välja seitse erinevat kategooriat, kuidas sõna ja pilt paneelis omavahel suhestuvad (McCloud 1993:153-157):

1. Sõnakesksed kombinatsioonid. Siin pilt illustreerib, kuid otseselt ei lisa midagi tähendusloome protsessi.
2. Pildikesksed kombinatsioonid milles sõnadel on väga väike roll. Siia kuuluvad paneelid kus sõnades väljendatakse näiteks tausthelisid.

3. Duo-spetsiifilise kategooria kus nii sõnad kui pildid väljendavad sama sõnumit.
4. Võimendav kombinatsioon. Sõnad või pildid võimendavad või täpsustavad üksteist.
5. Seda kategooriat nimetab McCloud paralleelseks kategooriaks. Selles kategoorias pole sõnal ja pildil otsest seost. Mõlemad väljendavad väga erinevaid ideid.
6. Motaaž, kus sõnadel on ka illustratiivne ülesanne ja viimases kategoorias on pilt ja sõna üksteisest sõltuvad. Nad annavad edasi narratiivi sellisel viisil, kuidas nad iseseisvalt poleks võimelised seda tegema.
7. Olukorrad kus pildi ja sõna suhe pole alati tasakaalus, kuid nad on piisavalt üksteisest sõltuvad, et nad ei lange täielikult esimesse ega teise kategooriasse.⁵

McCloud toob välja, et mida rohkem öeldakse sõnadega, seda suurem väljendusvabadus on autoril pildis ja vastupidi.

Selline kategooriatesse jagamine annab meile mingisuguse raamistiku, kuidas läheneda ja uurida sõna ja pildi suhet koomiksites. Seega peaks tähelepanu pöörama ka sisule. Koomiksis tekkiv sõna ja pildi vaheline pinge ja meie soov vaadata neid eraldi seisvatena tuleneb diegeetiliste ja mittediegeetiliste märkide kõrvutamistest ja segunemisest (Hatfield 2009:134). Täpsemalt, koomiks kasutab märke, mille eesmärgiks on kujutada. Selliste märkidega on kujutatud tegelasi ja objekte, samaaegselt kui märgid, mis kõnetavad, on eraldi kommentaarid või taustahelid piltidele. Enamikes koomiksites on märgid, mis näitavad (erinevad pildid ja märgid) ja märgid, mis kõnetavad (sõnad või sümbolid jutumullides ning tiitrites) (Hatfield 2009:134). Lihtsa näitega saab tõestada, et nende eraldi seisev uurimine koomiksikäsitlustes pole mitte ainult keeruline, vaid ka suhteliselt ebavajalik ettevõtmine. Kui me analüüsime kirja kujutamist jutumullides, siis sõltub see taas suuresti autorist, kuid siiski eksisteerib ka hulk reegleid, mida autorid tavaliselt jälgivad, mis näitavad lugejale kõneleja olemust ja emotsiooni. Näiteks kui kõneleja on teisest kultuurist tegelane, siis kujutatakse tähti lähtuvalt antud kultuuri kirjatavadeast. Niiviisi saab kujutada Mesopotaamiast pärit tegelaste kõnet ladina tähestikus, kus tähed sarnanevad kiilkirjale või jaapanlasi rääkimas ja tähed meenutavad hieroglüüfe. Samasugune kõne, heli ja stiili erinevus esineb ka trükitud ja käsitsi kirjutatud koomiksitekstidel. Trükitud tekstid kõlavad alati mehhaanilisemalt ja formaalsemalt kui käsitsi kirjutatud tekstid, mida lugeja tajub naturaalse ning emotsionaalsemana (Eisner 2006:27). Hetkel, kui lugeja loeb koomiksi tekste, arvestab ta ka teksti visuaalse kujuga, ning koomiksi interpreteerimine ning tähendusloome sõltuvad pildi ja teksti koostööst. Charles

⁵ Vt lisa nr. 4-10

Hatfield leiab, et koomiksites on piisavalt potentsiaali, et tekitada veelgi huvitavamaid sõna ja pildi vahelisi suhteid ja ähmastada veelgi rohkem piire tähemärkide ja kujutiste vahel. Kõige laiemalt mõistab Hatfield koomiksit kahe tähendussüsteemi koostööna ühes meediumis (Hatfield 2009:134).

Nagu varem mainitud, on koomiksid äärmiselt mitmekülgsed ja võimalusi luua erinevaid sõna ja pildi kombinatsioone on palju. Üks võimalus, kuidas koomiks rakendab endale ainuomasele moel pildi ja sõna sidet, on läbi piktograafilise keele (Hatfield 2009:133). Lahtiseletatult tähendab see väljendust sõnu kasutamata, asendades sõnad erinevate märkide või piltidega. Kirjutatud tekst jutumullides või tiitrites asendatakse erinevate märkidega, piktogrammide või isegi lihtsate joonistustega. Sellised joonistused tehakse tavaliselt teises stiilis ning need kalduvad olema üldisemad kui taustajoonistused (Hatfield 2009:133). Koomiksid, mis järgivad seda tava, näitlikustavad, miks ei peaks alati lähenema koomiksis sõnale ja pildile eraldiseisvate meediumitena ning kui uurijal on vaja tõesti võrrelda ja käsitleda neid elemente eraldi seisvatena, siis tuleks läheneda semiootikast lähtuvalt ja võrrelda erinevaid märgisüsteeme.

Piktograafilise keele kõrval kasutavad osad koomiksi autorid ka sõnu piltidena ja paneeli struktureerivate üksustena. Üks sellistest autoritest on Chris Ware. Ta nägi klassikalist koomiksit aheldatuna omaenda struktuurasetes reeglites. Teksti visuaalne kujutamine oli tema jaoks piiratud ning areng oli seiskunud. Chris Ware hakkas lähtuma teistest meediumitest, kus sõna ja pilt andsid koos edasi erinevaid tähendusi, näiteks arhitektuurilised plaanid, kaardid ja diagrammid (Kannenberga 2009:307). Tema koomiksites loovad sõna ja pilt sellise situatsiooni, kus üks ei domineeri teise üle, samas eemaldades ühe kaotab teine kogu tähenduse. Chris Ware kasutab teksti samaväärse visuaalse elemendina kui joonistusi. Will Eisner kirjeldab sellist tehnikat kui teksti, mida on esitatud pildina. (*Text reads as an image*) (Eisner 2006:10). Koomiksi diskursuses nimetatakse sellist võtet leksiaseks. Leksias on teksti graafiline osa, mis on mõeldud lugemiseks kuid millel on ka illustreeriv ja vahel paneeli konstrueeriv ülesanne. Väiksemas mastaabis kasutatakse leksiast sõnadele erineva emotsiooni lisamiseks, näiteks kui keegi räägib väga kalgilt, siis sõnad kujundatakse jääpurikatena, või heliefektide visualiseerimiseks nagu heli „BOOM“ plahvatuslikult kujutamine.

Suuremas mastaabis, nagu seda teeb Chris Ware, on leksiasel väga laiad võimalused. Sõnadega saab näiteks raamistada paneele, juhtida lugeja tähelepanu ja kujundada kogu

lehekülje välimust. Sellisena tekib koomiksis ka ainulaadne viis narratiivi edastada. Teksti unikaalne asetsemine leheküljel juhib nii narratiivi kui metanarratiivi. Siinkohal tähendab narratiiv lugeja pilgu juhtimist ja tegevuse presenteerimist nii, et ta mõistaks toimuvat õiges järjestuses ja metanarratiiv kajastab kuidas teksti asukoht mõjutab tegelasi ja nende tegevust (Kannenberg 2009:311). Viimane tähendab seda, et sõnad (leksias) muutuvad aktiivseks objektiks paneelis, millega tegelased ei pea lihtsalt arvestama, vaid millega nad saavad asuda aktiivsesse suhtlusesse. Näiteks tähtedel liikumine, kõõlumine, nende purustamine ja toetamine.⁶ Sellisena disainitud koomiksipaneelid või leheküljed mis sõltuvad teksti paigutusest ja selle visuaalsest korraldusest, ning lisaks leksiase valguva ja katva omaduste tõttu, tekitatakse selline lugemise akt, kus lugeja peab aktiivselt looma visuaalseid, verbaalseid ja narratiivseid seoseid piltide ja leksiase vahel (Kannenberg 2009:312).

Koomiksi, nagu ka kõigi teiste meediumite puhul, saab välja tuua semiootilise protsessi, mis juhib pildi ja sõna vahekorda. Scott McCloud nimetab antud suhet üldiselt ikooniliseks, kuigi ta kirjeldab samaaegselt kõiki Peirce'i märgiteooria elemente (McCloud 1993:27). Siinkohal ei saa McCloudiga täielikult nõustuda, kuna pildi ja sõna vahekord koomiksis küündib kindlasti kaugemale kui vaid ikooniline kujutamine. Siin tekivad keerukamad kahe, kolme, või isegi rohkemapoolsed seosed märgi ja objekti või idee vahel. Taani koomiksiuurija Anne Magnussen uurib oma artiklis „*The Semiotics of C. S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding Comics*“ justnimelt koomiksi elemente Peirce märgiteooriast lähtuvalt ja toobki välja, et suurem osa koomiksi elemente langeb ikoonilis-sümboolse märgi alla. Kuid samas on olulisemaks kui eraldiseisvate märkide välja toomine ning analüüs märkide omavaheliste suhete uurimine (Magnussen 2000:203), näiteks viis kuidas me eristame kahte tegelast. Nad mõlemad representeerivad inimesele omaseid ikoonilisi märke, kuid omavahel suhestudes on nad siiski nii ikoonilisel kui ka sümboolsel tasandil erinevad (Magnussen valis analüüsiks lühikese koomiksi, kus tegelased on väga lihtsalt joonistatud kriipsujukud). Samuti, analüüsides jutumulle leiab Magnussen, et nad on ikoonilis-sümboolsed märgid. Ikoonilised, kuna nende saba on konventsionaalselt kõneleja poole suunatud või osa tekstist on tumedamalt rõhutatud, kuid sümboolsed, sest nad kasutavad näiteks hüüumärke karjumise presenteerimiseks (Magnussen 2000:203).

Scott McCloudi ja Anne Magnusseni pildi ja sõna vahekorra uurimused kasutavad juba tuntud teooriaid ning rakendavad neid koomiksitele. Sellele vaatamata võib öelda, et on olemas

⁶ Vt lisa nr. 11

erinevaid märgilisi seoseid, mis võivad olla niivõrd ainuomased koomiksile, et viitavad tagasi märgi omadustele, mis omakorda võivad muuta konventsionaalset suhtumist pildi ja teksti vahel. Gene Kannenberg toobki välja kolm koomiksile iseloomulikku märgisüsteemi käitumist (Kannenberg 2009:308):

1. Ühendades erinevaid märke koomiksis ei kaota nad oma denotatiivset funktsiooni. Tähendus ei kaota midagi kui neid koos samas ruumis kasutada, kuid Kannenberg ütleb, et selline situatsioon võib tekitada hoopis uusi võimalusi. Koomiksis muutub lehekülg visuaalkirjanduslikuks tervikuks, kinniseks süsteemiks, kus erinevad märgid käituvad oma traditsioonilises representatiivses viisis aga osalevad samas oma ruumilises asetuses üldisemas tähendusloomes.
2. Koomiksi meedium ja identiteet defineeritaksegi just läbi keeruka märgisüsteemide vahet. Koomiksi struktuur lähtub visuaalsest ja temaatilisest keerukusest, kus sõnad ja pildid on ühinenud sellisel viisil, et me ei saa uurida ühte ilma teiseta.
3. Kuigi keeleline märgisüsteem jälgib kindlaks määratud grammatilist süsteemi, mida visuaalne märgisüsteem üldiselt ei tee, siis koomiksites kasutatakse visuaalseid vahendeid narratiivi edastamiseks, hajutades binaarseid piire sõna ja pildi vahel, eeldades lugejalt sellise ümbermõtestamise mõistmist.

4.3 Koomiks kui multimodaalne tekst

Koomiksi peamiseks probleemiks alates tema tekkimisest 20. sajandi alguses on suutmatuse täpselt kindlaks määrata, kas tegemist on kunstilise või kirjandusliku meediumiga. Antud küsimus oli väga oluline sajandi alguses ning varem, kui igasuguste praktikate uurimine eeldas monomodaalset lähenemist. Näiteks kunstiga tegeles kunstiajalugu, keelega tegeles lingvistika ja muusikaga muusikateadus. Koomiks hägustas piire ja teda oli keeruline uurida puristlikult ühe praktika võtmes. Seega tembeldati koomiks parakunstiks või parakirjanduseks ning sellest lähtuvalt tekkis ka madal või sekundaarne suhtumine. Tänapäeval on arvamus monomodaalsusesse muutunud. Erinevate massimeedia kanalite teke on loonud situatsiooni, kus üht praktikat või meediumit on keeruline ainult temale omastest elementidest uurida. Põhjalikuks analüüsiks on vajalik eemaldada piirid, mis isoleerisid erinevad praktikad üksteisest. Selleks, et mõista, kuidas tänapäeva ühiskond funktsioneerib, on multimodaalne lähenemine hädavajalik. Multimodaalsuse populaarsuse kasvu ja kasutamisega jõuti ka

järeldusele, et tegelikult on peaaegu võimatu uurida ühte praktikat isoleeritult, kuna tema elemendid suhestuvad igal juhul teistest distsipliinidest pärit elementidega või on võimalik uuritavat objekti analüüsida teise praktika kaudu, saades täiesti erinevaid tulemusi (Kress ja Leeuwen 2001:3).

Koomiksi puhul oli tema multimodaalsus juba varakult nähtav, millest tulenevalt ei pööratud tema akadeemilisele uurimisele suurt tähelepanu. See on muutunud viimase paarikümne aasta jooksul ning just nimelt multimodaalse uurimise leviku tõttu. Antud alapeatükis annab autor ülevaate koomiksist kui multimodaalsest tekstist, lähtudes Kressi ja Leeuweni multimodaalse diskursuse teooriast ja Legrady koomiksi multimodaalse struktuuri lähenemisest. Autor peab vajalikuks tuua välja, et antud alapeatükk ei uuri koomiksit kui multimodaalset teksti, vaid tutvustab koomiksit multimodaalse tekstina.

Gunther Kress ja Theo van Leeuwen alustavad oma multimodaalse diskursuse tutvustamist nelja kihi (*strata*) defineerimisega. Nende teooriast lähtuvalt toimub erinevate distsipliinide tähenduse loomine neljas erinevas kihis. Need on diskursus (*discourse*), kujundus (*design*), tootmine (*production*) ja levitamine (*distribution*), ning kõik kihid on tähtsusest samaväärsed (Kress ja Leeuwen 2001:4). Nende kihtide diferentseerimiseks on vajalik teha eristus sisu ja väljenduse ja nendest sõltuvalt erinevate märgikasutuste vahel. Kirjapildi leiutamise jagunes sisu kiht diskurusesks ja disainiks ning tänapäevaste kommunikatsiooni võimaluste arenguga jagunes väljenduse kiht tootmiseks ja jaotuseks (Kress ja Leeuwen 2001:20).

Kress ja Leeuwen defineerivad diskursuse ühiskondlikult konstrueeritud teadmistena reaalsusest või teatud reaalsuse aspektist (Kress ja Leeuwen 2001:21). Teadmised hõlmavad endas sündmuseid, mis moodustavad antud reaalsuse ehk kes on kaasatud, mis täpselt toimub, kus ja kuna sündmus toimub ning lisaks hulk seonduvaid hinnanguid, eesmärgi, interpretatsioone ja legitiimsioone. Diskursused võivad realiseeruda erinevatel viisidel, ning inimestel võib olla mitu erinevat diskursust kindla reaalsusaspekti puhul. Lisaks väljendab diskursus miks teatud reaalsuse valdkond on organiseeritud nii nagu me seda tajume (Kress ja Leeuwen 2001:25).

Kujundamine on sisu ja väljenduse vaheaste. See on väljenduse kontseptuaalne osa ja kontseptuaalsuse väljenduslik osa. Kujundamine on diskursuse realiseerimise vahend antud kommunikatsiooniakti kontekstis. Lühidalt, kujundamine muudab kommunikatsiooni situatsiooni, kus sotsiaalselt konstrueeritud teadmine muutub sotsiaalselt konstrueeritud väljenduseks (Kress ja Leeuwen 2001:5). Siinkohal võib kujundamine järgida juba

ettekirjutatud reegleid või praktikaid, milleks on näiteks harjumused, kokkulepped ja traditsioonid või uuenduslik olemine ning omaenda väljundi leidmine. Silmas tuleb pidada, et kujundamine on siiski eraldi seisev tegelikust materiaalsest tootest. Kujundamine on siiski veel abstraktne ja tal on võimalus olla teostatud erinevates kanalites. Kujundamise näiteks saaks tuua ehitatava hoone esialgsed plaanid, maali mustandid või väljenduse vormi peas (Kress ja Leeuwen 2001:21).

Tootmine viitab idee korrastamisele tegelikuks artikulatsiooniks või objekti materiaalsele väljendusele. Teise puhul võib objekt olla prototüüp või juba lõplik produkt. Tootmine ei anna kujundamisele ainult füüsilise vormi vaid loob lisatähendusi, mis tulenevad vokaalsest väljendusest või materjali füüsilistest omadustest. Siin saaks näideteks tuua erinevad aktsendid või kõnehäired ja materjalide puhul puu ning marmori erinevad omadused, mis kõik on olulised teatud tähenduse loomisel (Kress ja Leeuwen 2001:21).

Levitamise alla kuulub toote kopeerimine ja edasine levitamine. Erinevaid eneseväljendusi või helilisi meediume salvestatakse ja materiaalseid objekte kopeeritakse ning levitatakse. Esmapilgul võib tunduda, et sellistes situatsioonides ei peaks tekkima uusi tähendusi, kuna koopiate ülesanne on olla originaalile nii tõetruu kui võimalik. Sellegipoolest toovad Kress ja Leeuwen välja, et erinevate tehniliste omaduste tõttu lisandub semiootiline tähendusloome. Näiteks mõjutab helisalvestisi lindistuse kvaliteet ja füüsilisi objekte mõjutab toormaterjali kvaliteet. Erinevates situatsioonides võib tehniliste rikete või puudujääkide tõttu tekkida mitte just täiesti uus, kuid moonutatud tähendus (Kress ja Leeuwen 2001:7).

Analüüsides koomiksit antud teooriast lähtuvalt näeme, et kõik need erinevad kihid on koomiksile kehtivad ning igas kihis toimub semiootiline tähendusloome.

Koomiksi diskursus hõlmab endas erinevaid sotsiaalselt konstrueeritud arusaamu: mis moodustavad koomiksi, kes seda loovad, kellele on see suunatud, mis on selle funktsioon ja kultuuriline positsioon. Nendele küsimustele pöörati tähelepanu töö esimeses osas. Üldises plaanis on koomiks paneelidesse jaotatud narratiiv, mis on konstrueeritud tekstist ja pildist. Koomiks lisatakse tavaliselt laste või odava meelelahutuse kategooriasse, millel pole ühiskonnale suurt midagi pakkuda, kuna seda on lihtne mõista. Kress ja Leeuwen lisavad diskursuse uurimisse ka ühe Bourdieu mõiste *genesis amnesia*, mis kirjeldab situatsiooni, kus diskursus areneb veel edasi ning pole ühiskonna poolt täielikult vastu võetud (Kress & Leeuwen 2001:11). Hetkel valdab koomiksit selline seis, kuna koomiksiuurimus pole

koomiksi omadusi ja võimalusi teistes distsipliinides täielikult avastanud, kuigi koomiksi autorid on rakendatavad tehnikad juba loonud.

Kujunduse alla kuulub autori plaan või kavand, kuidas ta koomiksit loob. Tähelepanu koondub narratiivi jaotamisele: milline on parim viis kuidas tegevust paeluvalt edasi anda, kuidas tuleb narratiiv jaotada, millised kohad tuleks paneelides kujutada ja peamiselt, kuidas paneele leheküljele paigutada. Kujunduse juurde kuuluvad ka erinevad koomiksile iseloomulikud elemendid nagu jutumullid, tiitrid, liikumist väljendavad jooned ja hulk muid väljenduslikke reegleid. Koomiksi looja peab otsustama kas ja kuidas ta koomiksi reegleid kasutab ning kus on koomiksi puhul see, mida Kress ja Leeuwen (2001:51) nimetavad retoorililiseks ja epistemoloogiliseks alguspunktiks. Koomiksi puhul peaks arvestama erinevate tootmistehnikatega: kus teost loetakse, kes on sihtgrupp ja millisena seda levitatakse ja lisaks on siinkohal oluline silmas pidada ka järgnevat kahte kihti.

Tootmine on koomiksi puhul kahetine protsess. Esimene tootmine on koomiksi valmimine, teine koomiksi lugemine ning interpreteerimine. Kuna koomiksi autor on nii kirjutaja kui joonistaja ning vahel ka väljaandja, siis kujundus ei erine eriti valmis tootest. Autoril on oma visioon sellest, milline teos peaks välja nägema, millised on värvid, kontrast ja kujundus, ning kuidas narratiivi edasi antakse. Koomiksi lõplik versioon erineb kujundusest oma suuruse poolest. Koomiksi autorid joonistavad tavaliselt esialgsed paneelid eraldiseisvana ning mitmeid kordi suuremana kui nad tegelikult raamatus, ajakirjas või väljaandes esinevad. Siinkohal on võimalik tähenduse muutumine pisidetailide kadumise tõttu. Teine tootmine leiab aset lugeja käes, siis kui ta süüvib koomiksisse. Siinkohal toimub tähenduse muutumine suurema tõenäosusega kui eelnevas. Oluliseks aspektiks moodustub siin lugeja lähenemine teosele sõltuvalt eelmistest kihtidest ning kontekstist. Nimelt võivad jääda paljude koomiksiste sõnum ja sisu kaugeks, kuna nende lugejaskond pole tutvunud autori varasemate töödega või pole lihtsalt koomiksiskenest teadlik. Lisaks võib tähendusemuutus tuleneda diskursuste erinevusest ja erinevatest kultuurilisetest lähtepunktidest. Mistõttu antakse ühiskonna poolt paljudele tiptasemel teostele madalam hinnang, kui nad tegelikult väärt oleksid.

Koomiks on masskirjandus. Teoste tootmine ja levitamine suurtes kogustes on koomiksitele väga omane. Siinkohal ei taha töö autor keskenduda ainult teoste tõlkimisele, koomiksiste masstrükkimisele ja levitamisele, vaid selle asemel vaadata koomiksi levikut teistesse meediumitesse. Popkunstnik Roy Lichtenstein võttis täiesti tavalised, melodramaatilised, vähekvaliteetsed koomiksid ning kujutas üksikuid paneele või paneeli osi suurel lõuendil

kujutava kunstina. See on üks näide koomiksi levikust teise praktikasse, millega kaasneb ka uus tähendusloome, kuna kujutatav paneel ei ole enam osa suurest narratiivist vaid funktsioneerib iseseisvalt ja loob tähenduse enda elementidest lähtuvalt. Teine levik toimus filmimeediumi. 1960. aastal alanud Batmani teleseriaal kasutas löökide, laskude ja plahvatuste näitamiseks koomiksist võetud onomatopoeetilisi ja heli väljendavaid sõnu, mis olid koomiksi stiilis kujutatud. Tegelikult saab populaarseid superkangelaste filme samuti vaadata kui koomiksi levikuid, kuna nende tegelased ning süžee on võetud koomiksitest.

Multidistsiplinaarne ja interaktiivse meedia kunstnik George Legrady läheneb koomiksitele multimodaalsete tekstidena natuke teise vaatenurga alt kui Kress ja Leeuwen. Koomiks on tema jaoks eriline nähtus, mida on mõjutanud multimeedia konventsionaalid. Täpsemalt, kuna koomiksi formaat seisneb järjestatud paneelides mis on paigutatud lineaarselt või modulaarselt, siis võib lugeja avada narratiivi mitmesuunaliselt, tekitades sellisel viisil täiesti uue tähendusloome protsessi (Legrady 2000:80). Samasuguselt on struktureeritud suurem osa tänapäeva digitaalsest informatsioonist. See on osadeks jaotatud, diskreetne ning paigutatud erinevas järjestuses. Seega jagavad koomiks ja tänapäeva multimeedia olulist omadust, milleks on olemasolevate ja kindlaksmääratud informatsioonipaneelide kõrvutamine sellisel viisil, et neist tähtsaks uus tähendus. Selline narratiivi loomine on interaktiivse ja mittelineaarse multimeedia aluseks, kuhu kuuluvad ka koomiksid (Legrady 2000:81). See ei tähenda, et lugeja peab lõhkuma autori poolt loodud narratiivi käiku. Vastupidi, koomiksit lugedes ja narratiivi jälgides avaneb meile üks võimalustest, kuid selle kõrval on koomiksil ka omadus, kus iga paneel on omaette tervik, mis astudes suhtesse teiste paneelidega võib avada paralleelselt peategevusega hulganisti kõrvalnarratiive. Sellisena käituvad paneelid, milles tegevus hüppab raamidest välja või nagu varem mainitud, paneelid, mis sisaldavad leksist. See kõik sõltub autorist ja sellest kuidas ta oma koomiksit kujundab. Taolised koomiksid lõhuvad konventsionaalset lugeja kui pealtvaataja rolli ning asendavad selle lugejaga kui aktiivse osavõtja ja tegevuse loojana. Kui sündmuste järjestus tõstetakse ümber ja tegevuse areng tõstetakse uuele tasandile, sest lugeja on võtnud endale looja rolli, siis niiviisi kokku pandud narratiivid pole enam lineaarsed, vaid on mitmetasandilised (Legrady 2000:87).

Tähtsaimaks osaks mittelineaarsel interaktiivsel lugemisel on lugeja võime pääseda ligi meediumi struktuuri osadele. Koomiksi puhul on see suhteliselt lihtne võrreldes näiteks filmiga, kus kaadrid vahelduvad väga kiiresti ja hüppamine esimesest kaadrist viimasesse kaadrisse on aegavõttev protsess. Legrady vaatleb koomiksit rohkem keskkonnana, kus lugeja paneb aktiivselt kokku erinevaid koomiksi elemente nagu kujutatut ja kirjeldatut, jutumulle ja

heli visuaalseid väljendusi ning erinevaid leksiaid. Lugeja interaktiivne roll kerkibki esile osade järjestikusest valikust ning seejärel nende kokku panemisest. Seega on lugeja keegi, kes loob aktiivselt narratiivi, pannes kokku eraldiseisvad fragmenteeritud või modulaarsed osad. (Legrady 2000:83).

Teooria osast lähtuvalt võiks teha järelduse, et koomiks on multimodaalne tekst, mille analüüsimist tuleb alustada koomiksi elementide nagu paneeli, jutumullide, renni ja sulundi identifitseerimise ning nende elementide uurimisega, kuna väga tihti on nad ise üheks tähendusloome osaks. Järgnevalt saab liikuda edasi pildi ja sõna analüüsimisele. Siinkohal tuleb meeles pidada, et pilti ja sõna ei ole enamasti võimalik analüüsida iseseisvalt, kuna vastasel juhul võib tekkida suur tähenduse kadu. Peamine põhjus on koomiksis pildi ja sõna vaheline dihhotoomia kadumine. Pilti ja sõna koostööd analüüsides tuleb tähelepanu pöörata erinevatele suhestumiste kategooriatele ning ei tohi unustada teksti, mida on esitatud pildina. Viimasena võiks analüüsida koomiksit multimodaalsuse teooriatest lähtuvalt. Kas tekstina, mis hõlmab endasse erinevaid väljenduse viise või interaktiivse multimodaalse tekstina, mida on lugejal võimalik ümberkorradada oma äranägemise järgi, luues seeläbi uusi kõrvalnarratiive.

5. Koomiksite struktuur kogumikus „Narratiivsus piltides: Eesti ’00 autorikoomiks“

5.1 „Narratiivsus piltides: Eesti ’00 autorikoomiks“

„Narratiivsus piltides: Eesti ’00 autorikoomiks“ on kaheosaline koomiksikogumik, mille esimene osa ilmus aastal 2007 ja teine aastal 2009. Esimese osa välja tulemisega toimus eesti koomiksi ajaloo murdepunkt. Esimest korda anti välja kogumik, mis hõlmas eesti autorite parimaid teoseid nii koomiksi kui ka graafilise piltjutustuse formaadis. Publikule esitati varem tundmatuid autoreid ning nende silmapaistvamat loomingut. Keskseteks teosteks kujunesid autorikoomiks, mida polnud varem trükistel avaldatud, vaid mis levisid internetis või välismaa kogumikes. Kahes kogumikus kokku on esindatud kuueteistkümne erineva autori teosed. Selget läbiv seos kogumikus esindatud koomiksivahel puudub, mistõttu ei saa Eesti kontekstis rääkida valdavast peasuunast. Erinevad autorid lähtuvad oma soovidest ning ambitsioonidest ning iga koomiks on unikaalne. Üheks vähemläbivaks jooneks on koomiksivahel mustvalge koloriit, mis võib siiski sõltuda rohkem tehnilistest võimalustest kui autori selgest soovist. Lisaks eristab tänapäeva eesti koomiks varasemast ja välismaa loomingust julge sõnadeta väljenduse kasutamine. Antud kogumikus on mitmeid nii-öelda tumme koomikseid. Peamine põhjus miks lõputöö autor valis antud kogumikud analüüsiks on nende vähenenud tähelepanu akadeemilises uurimuses vaatamata olulisele kohale eesti koomiksi maastikul.

Analüüsiks on valitud kaks koomiks, üks mõlemast kogumiku osast. Esimene uuritav koomiks on Joonas Sildre „*Sorry*“. Joonas Sildret peetakse Eesti peamiseks koomiksikunstnikuks. Ta on tegelenud nii graafilise disainiga, illustreerimisega ja töötanud reklaami valdkonnas. Koomiksist on ta loonud nii kommertssuunitlusega teosed kui ka alternatiivseid koomikseid. Analüüsitav koomiks on pärit aastast 2001 ning on muutunud Joonas Sildre märktöoks. Viis aastat hiljem valmisid koomiksile ka proloog ja epiloog (Narratiivsus piltides 2007:3) Lõputöö autori valik kujunes klassikalise koomiksi reegleid, paeluvat narratiivi ning koomiksiautorile endale iseloomulikku käekirja arvestades. Antud koomiksi analüüs annab hea ülevaate sellest, milline näeb välja klassikaline koomiks ning kuidas avaldub narratiiv ja toimub tähendusloome pildi ja sõna koostööst lähtuvalt.

Teine uuritav koomiks on Veiko Tammjärve „48h“. Veiko Tammjärv on töötanud peamiselt reklaami alal. Tegemist on ühe staažikama koomiksiautoriga Eestis kelle loomingut on avaldatud mitmes välismaa kogumikus. Tammjärv loob uusi koomikseid üsna harva, kuid enamasti on väljaantud teosed saanud suurepärase kriitika osaliseks. Ta on viimase aastakümneni jooksul eelistanud sõnatut piltnarratiivi ning tema teosed kombineerivad endas vektorgraafikat, fototöötlust ning fotokogumikke ja karakteridisaini (Narratiivsus piltides 2009:4) Viimaste pärast valiski lõputöö autor analüüsiks teose „48h“. Tegemist on väga omapärase koomiksiga, mis tegelikult hägustab piire koomiksi ning muude eneseväljenduste vahel. Siin tuuakse välja erinevad koomiksile unikaalsed ja uued võimalused sellest, kuidas anda edasi vastuvõtjale informatsiooni kasutades nii sõna kui pilti täiesti harjumatus koosluses.

5.2 Joonas Sildre „Sorry“

Antud kogumiku üheks huvitavamaks koomiksiks on kaheks osaks jaotatud „Sorry“, autoriks Joonas Sildre. „Sorry“ ning „Apology, Prologue and Epilogue to Sorry“ jutustab loo perekonnast, milles erinevad tegelased avastavad aeglaselt, et nad on koomiksis ja nende elu juhib tundmatu autor. Lõputöö autor valis analüüsiks antud teose, sest Joonas Sildre on selles kasutanud palju erinevaid pildilisi ja tekstilisi lahendusi narratiivi edasi andmiseks ja tegelastevahelise duaalsuse välja toomiseks, mis omakorda annab võimaluse laiapõhjaliseks analüüsiks.

„Sorry“ on „Narratiivsus piltides: Eesti ’00 aastate autorikoomiksi“ teine koomiks. Tegemist on lühikoomiksiga, millel on kindla alguse ja lõpuga narratiiv.

„Sorry“ on mustvalge koomiks, mis on leheküljele jaotatud kuueks kuni üheksaks paneeliks. Värvivalik võis sõltuda tehnilistest piirangutest, kuid võis ka olla autori teadlik valik. Mõlemal juhul annab mustvalge värvikombinatsioon koomiksile juurde tõsiduse, dramaatika ja rõhutab veelgi enam metamaailmas valitsevat erinevust.

Paneelid järgivad lääne lugemistavasid, jaotudes leheküljele vasakult paremale ning ülalt alla. Nad on kitsad ja neis on kujutatud tavaliselt ühte lühikest osa vestlusest, seega koomiksi on tegevus jaotatud lühikesteks kiiresti vahelduvateks episoodideks. Suurem osa „Sorry“ paneelidest kujutab ühte tegelast ning vahel harva lisatakse mingisugune kodutarvete objekt

või mööbliese. Läbivaks on tegelaste kujutamine rinnast või kõhust ülespoole, väga vähe on paneele, kus kujutatakse tegelast tervikuna. Niiviisi suunatakse tähelepanu tegelastele ning oluliseks muutub nende käitumine, füüsiline ning verbaalne eneseväljendamine, näos peegelduvad emotsioonid ja kehakeel. Meile antakse teada, et teose tähtsaimateks elementideks on iseseisvad tegelased ja nende metamaailm. Situatsioonis, kus kaks tegelast esinevad ühes paneelis tekib konflikt kahe teglase kujutatava maailma vahel.

Sildre on kasutanud kolme erinevat tüüpi paneele, kujutades erinevates paneelides ühte kindlat tegelast. Esimest kasutatakse siis, kui tegevuse keskmes on ainult poeg, kes on kujutatud digitaalse kriipsujukuna ja kellel pole mitte ühtegi välimusele iseloomulikku joont. Sellisel juhul on raam tehtud peenikeste digitaalsete mustade joontega.⁷ Teist paneeli tüüpi kasutatakse, kui kujutatakse isa. Sildre on tegelase käsitsi joonistanud. Tema kehaosad on inimlikult kujutatud, näost on võimalik välja lugeda emotsioone ning sellest tulenevalt on lugejal kõige lihtsam temaga suhestuda. Paneelid, kus keskseks tegelaseks paigutub isa on samuti käsitsi joonistatud, mustad ja paksemad kui teiste tegelaste raamid.⁸ Viimast paneelitüüpi võib käsitleda kui esimese ja teise vaheastet. Peategelane sellistes paneelides on perekonna ema. Tema välimuslikud omadused langevad isa ja poja vahele. Ta on lihtsalt, abstraktselt ning digitaalselt kujutatud, kuid kannab siiski personifitseerivaid tunnuseid. Need paneelid on keskmise paksusega ja sirged, kuid käsitsi joonistatud.⁹ Koomiksis on ka kaks ilma raamideta paneeli, mis kujutavad heliefekte. Esialgselt ei pruugi lugeja kohe sellistele detailidele tähelepanu pöörata, kuid andes igale tegelasele oma kujutamisraamistiku loob Sildre koomiksis igale tegelasele veel lisa kinnise metamaailma, mis tekitab situatsiooni kus tegelased ja nende maailmad on otseses mõttes üksteisest füüsiliselt eraldatud. Samas annab Sildre tegelaste kooseksisteerimiseks lootust, kuna paneelid, mis kujutavad kahte erinevat tegelast on raamistatud hübriidraamiga. See on jaotatud pooleks, lähtudes tegelaste asukohast, kuid üleminek ühelt raamitüübilt teisele on sujuv.

Paneelide vahel on autor staatilise narratiivi aktiveerimiseks kasutanud sulundina hetkest hetke, tegevusest tegevusesse ja teemast teemasse liikumist. Koomiksis „*Sorry*“ on hetkest hetke sulundit kasutatud enamasti siis, kui tegelasel on öelda midagi, mis on pikem kui üks lause. Siinkohal on sulundi protsess minimaalne, kuna kahes kõrvutiseisvas paneelis on kujutatud sama situatsiooni, milleks on kõneakt. Lugejalt ei nõuta kiiret kohanemist uue

⁷ Vt lisa nr. 12

⁸ Vt lisa nr. 13

⁹ Vt lisa nr. 13

paneeliga. Hetkest hetke sulund hoiab antud koomiksis kitsad paneelid puhtana ning laseb lugejal liikuda tegevuses kiiresti edasi. Tegevusest tegevusesse paneele esineb koomiksis vähem. Kuna kogu narratiiv toimub ühes majas või korteris, mida pole väga detailselt kujutatud ja kus tegelased eriti ei liigu. Füüsiline tegevuse kujutamine koomiksis on minimaalne, näiteks uste avamine või tegelaste liikumine ühest toast teise. Selliselt asetatakse narratiivi rõhk tegelaste verbaalsele väljendusele. Tähenduse loomisel muutub olulisemaks, mida tegelased tunnevad ning mida nad räägivad, kui kuhu nad liiguvad ja mida nad teevad. Samas kasutab Sildre koomiksi keskse situatsiooni presenteerimiseks tegevusest tegevusesse protsessi. Nii on kujutatud olukord, milles poeg tulistab oma isa. Esimeses paneelis on kujutatud tulistamise heli, järgmises isa, kelle kehas on auk, ja ema sigaretti, mida läbib kuul. Sellele järgneb neli lühikest, kiiret paneeli, milles igaühes on tegelasi kujutatud eraldiseisvalt. Neid paneele iseloomustab ka renni puudumine, mis tähendab, et tegevus toimub samal hetkel. Niimoodi saab autor kiiresti ja kokkuhoidlikult esitada lugejale tegevust, kuid nõuab ka lugeja kaasamõtlemist.¹⁰ Lisaks kasutab Sildre kohati ka teemast teemasse sulundit. Selle kaudu toimub suurem osa proloogi ja epiloogi avanemisest. Seal hüpatakse isa ja poja perekonna vahel ning näidatakse, kuidas eelneva teose sündmused mõjutavad poja tulevast perekonda ning samuti pakutakse alternatiivset algust „*Sorry*“ koomiksile. Me võime kõneleda teemast teemasse sulundist, kuna kõik tegevused on seotud ning lähtuvad eelkirjeldatud tulistamise sündmusest.

Paneelide raami sarnaselt on autor kujutanud ka tegelaste kõnet ning jutumulle. Poja puhul on kõne visualiseeritud digitaalsete tähtedega. Lisaks kasutab ta noortele omast väljendusstiili, kus teatud sümbolid asendavad teatud sõnu. Jutumullid, millesse on paigutatud poja kõne, on kandilised. Niiviisi digitaalsete tähtede ja kandiliste jutumullidega tekitab autor tunde, et poja jutt on monotoonne, emotsioonitu ja kunstlik, mis omakorda rõhutab veel enam tema välimust.¹¹ Ema juures on samuti kasutatud trükitud kirja, kuid võrreldes poja jutuga meenutab ema font natuke rohkem käekirja. Poja kandilised jutumullid on ema puhul ümmarguste vastu välja vahetatud. See muudab ema natuke rohkem isikupärasemaks, kuid see jääb siiski isa kujutamisest kaugeks. Isa lausunud sõnad on kirjutatud käsitsi, tema jutumullid on samuti käsitsi joonistatud. Jutumullid on kandilised, kuid ümarate nurkadega, mis võib tunduda kui poja ja ema jutumullide kombinatsioon. See võib anda isa väljendusele uue tähenduse, kuna ta otsib oma mõtetes ning väljenduses võimalust mõista nii oma poega

¹⁰ Vt lisa nr 14

¹¹ Vt lisa nr. 12

kui oma naist. Nii tundub isa jutt kõige inimese lähedasem ja väljendusrikkam ning temaga on lihtsam suhestuda kui teiste tegelastega.¹² Sellest lähtuvalt võib öelda, et Sildre loob juba kolmanda kanali mille kaudu näidata tegelaste erinevust ja omavahelise suhestumise probleemi.

Pildi ja sõna kombinatsioon koomiksis „*Sorry*“ toimub lisaks unikaalsele kõne kujutamisele veel paneeli siseselt, milles pilt ja sõna sõltuvad suuremal jaol üksteisest. Koomiks on väga lihtsalt ning minimalistlikult joonistatud, seega on ka väga vähe paneele, milles pilt saaks ilma sõnadeta anda edasi täielikult soovitud narratiivi. Näiteks situatsioon, milles isa avastab, et tema naine ja torumees on samas stiilis kujutatud. Tegelase näoilme ja eelnev ning järgnev paneel ei nõua tegelikult isa üllatunud märkust.¹³ Seega on koomiksis suurem osa sõna ja pildi suhtest McCloudi seitsmendas kategoorias, milles täieliku tähenduse edasiandmiseks on pilt ja sõna üksteisest sõltuvad. Sellele vaatamata annab minimalistlikult kujutatud narratiiv autorile palju suurema vabaduse väljendada soovitud tekstis. Pildid loovad lähtekoha ja konteksti narratiivi edastamiseks, kui tekst võimaldab laiemat lähenemist tegelaste ellu ja toimuvasse. Üks huvitavamaid episoode antud narratiivis on just sellisena struktureeritud. See on situatsioon, kus poeg põhjendab oma käitumist. Ta väljendab kehakeelega, nii-öelda piltlikult, oma üleolevust ja tegeliku olukorra mõistmist. Sellegipoolest on see liialt abstraktselt kujutatud ja ilma kaasneva monoloogita, milles poeg väljendab toimunud dialoogi Autori tegelasega, kes ütles, et nad kõik on tema tahteväljenduse tööriistad, seega vastuseis ning oma eksistentsi üle mõtisklemine on mõttetu, jääb poja kehakeel tühjaks. Monoloog lisab pildile selgust ning draamat, kuid ilma piltideta või lihtsalt paigalseisva kriipsujuku kujutamisega ei avaldaks monoloog lugejale sellist mõju.¹⁴

Antud teose tegelaste analüüsimisel tõuseb esile veel üks huvitav aspekt. Lähtudes C. S. Peirce ikooni, indeks ja sümbol teooriast ning vaadates, kuidas Anne Magnussen seda teooriat koomiksitele rakendab, siis „*Sorry*“ tegelased ilmestavad väga hästi, kuidas tegelaste kujutamisel tuleb lähtuda nii ikoonilistest kui ka sümboolsetest märkidest. Kõiki tegelasi on kujutatud inimestena. Poeg kõige abstraktsemana ning isa kõige detailsemana. Detailidele vaatamata meenutavad nad kõik inimesi, kuna nad seisavad püsti, neil on neli jäset ja pea ning nad räägivad. Sellisena on nad ikoonilised märgid. Omavahel suhestudes muutuvad ikoonilised märgid indeksiaalseteks ning sümboolseteks, kuna nende erinev kujutamise viis

¹² Vt lisa nr. 13

¹³ Vt lisa nr. 13

¹⁴ Vt lisa nr. 12

viitab juba tegelaste metamaailmale ja üksteisevahelisele suhestumisele. Nad ei representeeri enam ainult inimest vaid oma konkreetset maailma. Erinevate märkide koostöös näeme tõesti, et tegelikult nad ei kaota oma funktsioonis midagi, kuid selline situatsioon tekitab uusi võimalusi erinevate märgisüsteemide suhestumisel ning tähenduse loomisel.

Joonas Sildre „*Sorry*“ on multimodaalne tekst, mille tähendusloomet saab analüüsida ka Kressi ja Leeuweni nelja kihi kaudu ning mille narratiivi saab ümber kujundada Legrady multimodaalse tekstina. „*Sorry*“ esimene narratiiviväline tähendusloome tekib koomiksi diskursuses. Lugeja oskab juba enne sirvimist eeldada, mis teda ootab. Ta ei tea narratiivist veel midagi, kuid ta teab, et tegemist on meelelahutusliku kirjandusega, milles tegevus on jaotatud kujutatud episoodideks ning millel on oma paikapandud väljenduslikud reeglid. Lisaks võib ta saada informatsiooni lähtudes autorist, näiteks olles tema eelnevaid töid lugenud. Samuti võib tähendus tekkida ka kogumikust, kuna seal on esindatud tänapäeva eesti koomiksi paremik. „*Sorry*“ kujundusest ja autorist lähtuvat analüüsisime tähendusloomet eelnevalt, seega siinkohal ei korrata seda uuesti. Siinkohal ei toimunud esmase tootmise puhul suurt tähendusemuutust kuna koomiks on kujutatud lihtsalt, ilma liigsete illustratsioonideta. Kuna koomiks on avaldatud kogumikus, mis hõlmab tänapäeva eesti koomiksi paremiku, siis sellest tulenevalt lisandub kvaliteedi mõõde. Teine tootmine toimub lugeja käes, kes võib tegevust mõista kui tavalist perekonna narratiivi või erinevate tegelaste kujutuste ning metamaailma konflikti. Kuna analüüsitav koomiks oli enne „Narratiivsus piltides: Eesti ’00 aastate autorikoomiks“ kogumikku avaldamata, toimus esimene levitamine koos kogumikuga. Siiski toimus koos kogumiku väljaandmisega ka koomiksi kunstiprojekt ning rändnäitus, milles antud kogumik täitis ka kunstikataloogi ülesannet. (Narratiivsus piltides 2007:2) Nii toimus levitamise kihis koomiksi totaalne tähenduse muutus, kus „*Sorry*“ esialgne, kavatsatud narratiivi jutustamise ülesanne muutus sekundaarseks, lugejad muutusid kujutava kunsti tarbijateks ning koomiksi analüüs kujutava kunsti diskursusest lähtuvalt muutus primaarseks.

„*Sorry*“ on Legradyst lähtuvalt ka interaktiivse meedia osa, mis seisneb lugeja vabaduses korrastada narratiivi ning luua täiesti uus, isiklik, metanarratiiv, sõltuval pildi ja teksti ümberkorraamisest. Nii on koomiksis mitu lehekülge, milles vasakult paremale ning ülevalt alla lugemise asemel saaks tegevust avada läbi ülevalt alla, vasakult paremale lugemise. Näideteks oleksid kõige esimene lehekülg, milles isa väljendab esmakordselt muret oma eksistentsi üle või lehekülg, milles ema külastab oma poja tuba.¹⁵ Samuti võib lugeja läheneda

¹⁵ Vt lisa nr. 15-16

koomiksile lugedes esmalt proloogi, siis originaalkoomiksit ning viimasena epilooigi, muutes uuesti teose tähendusloomet.

Esimese analüüsi kokkuvõttena võib märkida, et Joonas Sildre koomiks „*Sorry*“ ja „*Apology, Prologue and Epilogue to Sorry*“ on multimodaalne tekst mida on presenteeritud kui koomiksikirjandust ja kujutava kunsti teost. „*Sorry*“ on minimalistlikult kujundatud lühikoomiks, milles narratiivi avaldumine toimub kiiresti kasutades hetkest hetke, tegevusest tegevusesse ja teemast teemasse sulundit. Teos on avatud erinevateks interpretatsioonideks sõltuvalt lugeja lähenemisest. Läbivaks teemaks on siiski tegelaste ja nende maailmate vastandamine ning isa ja poja koomiksivälise tunnetamine. Tegelaste välimus, nende kõne ja ümbritsev raamistik loovad maailma, kus iga tegelane eksisteerib iseseisvalt ning omavahel suhestumine näib olevat juba alguses läbikukkunud ettevõtmine. Eriti hästi on seda näha poja puhul, kuna teised tegelased ei oska teha vahet tavaobjektide ja poja tegelase kehaosade vahel, näiteks arvab isa, et poja käsi on teleka pult või ema ei leia poega toast üles.¹⁶ Samas loob autor tegelaste suhtluses ka lootuse. Seda on näha paneelides, milles on kujutatud kahte erinevat tegelast läbi raami sujuva muutumise ja lisaks kui tegelaste või objekti ja tegelase vahel toimub füüsiline kontakt, surub puudutaja puudutavale peale oma kujutatavuse ehk maailma, tekitades võimaluse kahe radikaalselt erineva tegelase koos eksisteerimiseks.

Koomiksi autor on lisanud oma teosesse tegelasena ka enda. Isa ja poja peamine tegevus toimubki ümbritseva maailma uurimises ja oma eksistentsis kahtlemises. Koomiks algab isa mõttekäiguga, et söömine pole tema olemasoluks vajalik tegevus. Isa tegelane avastab ka paneeli raami ning kui ta seda puudutab venib raam puudutuse kohast laiemaks. Ta ei suuda otseselt autori tegelast avastada, kuid ta mõistab, et elu on vaid liikumine ühest paneelist teise. Poeg on erinev. Tema ei kahtle oma eksistentsis vaid näeb antud situatsiooni kui ainukest pääsmatut lahendust. Eriti dramaatiline on koomiksi esimese osa lõpp, kus poeg peab lühikese loengu isale, milles seletab, et on teadlik autori olemasolust, ning tulistamine polnud poja soov, vaid autori tahte väljendus ja autor palub isalt vabandust.

¹⁶ Vt lisa nr. 16

5.3 Veiko Tammjärve „48h“

Lõputöö teine analüüsitav tekst tuleb „Narratiivsus piltides: Eesti ’00 autorikoomiks“ teisest osast. Tegemist on Veiko Tammjärve sõnatu piltnarratiivse koomiksiga, kus keskmes on nimetud mees- ja naispeategelane ning lugejale näidatakse neljakümmend kaheksat tundi nende elust. Narratiiv keerleb peamiselt töö, suhete ning suurlinna elus hakkama saamise ümber. Tammjärve koomiks on analüüsiks äärmiselt põnev kuna ei kasuta stereotüüpilisi koomiksile omaseid reegleid, vaid loob ise reeglid narratiivi väljendamiseks. „48h“ on lühikoomiks, mille loomisel on kasutatud vektorgraafikat, karakteridisaini ning fototöötlust. Veiko Tammjärve koomiks „48h“ on „Narratiiv piltides“ teise osa kogumikus viies lugu.

„48h“ on keerulise struktuurse ülesehitusega koomiks. Esmapilgul võiks tunduda, et koomiksis puuduvad paneelid ning igasugune koherentsus. Fotod, graafilised disainielemendid, tegelased ja tegevused on esmapilgul täiesti ükskõikselt leheküljele paigutatud. Lugejale võib jääda mulje, et teose autor soovibki, et vastuvõtja peaks narratiivi kokku panema oma äranägemise järgi. Koomiksit lugema hakates saame aru, et sellel on selge ja lihtsasti jälgitav ülesehitus. Esmase segaduse aitab hajutada tegevuse avaldumine lääne lugemistraditsiooni reeglite alusel vasakult paremale ning ülevalt alla. Esinevad üksikud, kogu rida katvad ja järjestatud paneelid ning ilma paneelideta leheküljed, mida lõputöö autor vaatab suure iseseisva paneelina. Sellele vaatamata puudub koherentne süsteem, mille kaudu saaks järeldada, paneeli paigutust. Ainuke reegel, mida saab siinkohal välja tuua on iseseisvate paneelide kasutamine uue situatsiooni sissejuhatuseks.

Analüüsitavas koomiksis moodustavad paneeliraamid enamasti mingisuguse kindlapiirilise struktuuri koomiksi metamaailmas. Näiteks pikad kogu rida katvad paneelid annavad sissevaate erinevatesse ruumidesse ning pakuvad ka ülevaate hoone korrustest. Siin tuleks tähelepanu pöörata selliste paneelide ülesehitusele. Nad on koopiad ja paneelis kujutatu eri erine suuresti järgnevast. Antud kujutusviis tõstab esile linnas tegutsevate elanike robootilisuse. Kõik käituvad alati samamoodi. Järjestatud paneelid on ülesehitatud näiteks televiisorite seintena, milles valvur näeb hetkel toimuvat erinevatest kaamerateist, või tegevuse esitamine ühe tegelase silmade läbi. Suured kogu lehekülge hõlmavad paneelid kujutavad

tavaliselt mingisugust suurlinnaelu situatsiooni ning näitavad, millises linnaosas peategelased asuvad, rakendades endale kaardi ning konteksti loomise ülesande.¹⁷

Raamidena on kasutatud peenikesi musti või valgeid jooni, olenevalt taustavärvist. Sellisena mõjuvad raamid neutraalselt ega sega immersiooni metamaailmasse. Juhul kui paneelide vahel esineb renne on nad lühikesed, andes koomiksile hetkeks kindla ajalise mõõte. Ülejäänud paneelide puhul on nad asetatud üksteise peale või domineerivad iseseisvalt. Taoline ülesehitus lõhub narratiivi aja ning ruumi mõõdet. Tegevus tundub episoodiline, osad tegevusliinid toimuvad hetkega või samaaegselt ning teised kestavad kauem. Lugejalt nõutakse kiiret kohanemist. Lisaks on mitu lehekülge kujundatud selliselt, et paneelid on paigutatud aluspildile või fotole ning paneelidele on samuti lisatud erinevaid elemente.¹⁸ Ruumiliselt loob see kolme dimensioonilise situatsiooni, mis mõjub tähenduse loomist kahest aspektist. Esiteks, lugejale antakse täpsem ruumi mõõde ning lugeja võib esiletõstetud informatsiooni mõista kui primaarset ja olulisemat või vaadata seda kui toese autori katset muuta koomiksimaaailm rohkem käega katsutavaks. Teiseks, selline paneelide jaotus üksteise peale loob lisa ajamõõte. Üksteise peale laotatud paneelid avanevad üheaegselt. See on lihtsalt keskendumine sündmuste detailidele.

Paneelide keeruline ning vaba paigutus leheküljel tõstab esile mitmeid sulundi protsesse. Lühikeste järjestatud paneelide puhul kasutab Tammjärv tegevusest tegevusesse sulundit. See võimaldab narratiivil detailselt areneda, liikudes samaaegselt kiiresti edasi. Siin saab näitena tuua mees- ja naispeategelase esimese kohtumise.¹⁹ Samuti on teose autor kasutanud läbivalt teemast teemasse liikumist, kirjeldades niiviisi tegelaste kulgemist suurlinnas. Näiteks meespeategelase liikumine töölt või pubist koju. Erinevalt Sildre „*Sorryst*“ on „48h“ kasutatud ka aspektist aspekti sulundit, kuid erinevalt Scott McCloudi arvamusele, et aspektist aspekti situatsioon ei nõua eriti palju lugeja kaasamõtlemist, tõestab Tammjärv vastupidist. Koomiksis „48h“ kasutatakse aspektist aspekti sulundit tegelaste hingeelu avamiseks ning erinevate masinate, asukohtade ja situatsioonide selgitamiseks, näiteks lennujaama töölise kabineti tutvustusel, milles number üks tähistab klaviatuuri ja number kaks kohvimasinat, ning tegelaste asukoha täpne määratlemine alguses planeedil, siis linnas ja lõpuks tänaval.²⁰ Visuaalselt keerukas esitatus nõuab siinkohal aspektist aspekti paneeli vahetusel lugeja intensiivset kaasa mõtlemist.

¹⁷ Vt lisa nr. 17-19

¹⁸ Vt lisa nr. 24, 27, 30

¹⁹ Vt lisa nr. 20

²⁰ Vt lisa nr. 21-22

„48h“ on sarnaselt koomiksile „*Sorry*“ mustvalge. Autori värvivalik võis uuesti sõltuda tehnilistest tingimustest, mis on siiski vähetõenäoline. Mustvalge maailm sobib hästi metamaailma esitamiseks, kuna presenteerib ennast neutraalsena ning oma neutraalsuses võimendab suurlinna tehislikkust ning sealtegutsevate tegelaste probleeme. Samuti lisab mustvalge lahendus dramaatikat ning jätab toore, masinliku ja klaustrofoobilise mulje.

Tegelaste sõnaline eneseväljendus antud koomiksis on minimaalne. Jutumulle on kasutatud vaid ühes kohas ning isegi siis on sõna ja pildi suhe pildispetsiifiline. Sõnad on vaid taustahelid. Jutumullid on väikesed, ümarad nelinurgad, ning ei sisalda ühtegi emotsiooni, nad on vaid automatiseeritud eneseväljendused. Huvitavaks eripäraks on sõnade asendamine numbritega, mille tegelik väljendus on paigutatud lehekülje lõppu joonealuse viitena. Tegelased on seksuaalses vahekorras ning selline sõna ning pildi kombinatsioon rõhutab akti mehhaanilisust ning emotsiooni täielikku puudumist.²¹ Kuna tegelased ei ütle tegelikult mitte midagi, vaid see on lihtsalt hääletsus, võib järeldada, et peategelaste puhul kommunikatsiooni selles koomiksis ei esine. Nad on isoleeritud suurlinnas ja tegutsevad üksinda.

Koomiksis on ka kaks mõtteväljendust. Jutumullidele sarnaselt pole mõttemullides ühtegi sõna ega lauset, vaid üks number. Erinevalt suulisest eneseväljendusest viitavad numbrid erinevatele paneelidele, milles on kujutatud tegelaste mõttemaailmas toimuv. Nii on väljendatud naispeategelase katuselt alla hüppamise põhjus ning meespeategelase mõttekäigud baaris.²² Viimase puhul tuleb esile veel üks huvitav jaotus. Nimelt näidatakse esimeses paneelis meespeategelast, kes mõtleb ning kelle mõttemullis on kujutatud numbreid üks, kaks ja kolm. Iga erinev number viitab järgnevatele paneelidele, milles on piltlikult kujutatud eksistentsikriisis vaevleva mehe mõtted. Tammjärv on kujutanud ka kõikide teiste pubis olijate mõtteid, milleks on erinevad naiste pildid, alkohol ja autod. Mõtted pole kujutatud eraldiseisvana, vaid ühtse suure massina, millest väljuvad peenikesed jooned, mis ühenduvad pubikülastajatega. Seega pole tegemist individuaalse vaid kollektiivse mõtteväljendusega ja meespeategelane eristub suurest, kulgevast ja eripäratust massist.²³

Autori äärmiselt minimaalne tekstiline väljendus lubab tal vastupidiselt Sildre „*Sorry*le“ väljendada ennast pildiliselt palju laiemalt. Tammjärv kasutab koomiksis „48h“ narratiivi edastamiseks erinevaid vektorgraafikaid ja fotopaigutusi. Fotodel on kujutatud suurlinna pahupoolt. Pilti on tehtud prahist, hoiatussiltidest, räpastest baaridest, täiskleebitud seintest,

²¹ Vt lisa nr. 23

²² Vt lisa nr. 24

²³ Vt lisa nr. 25

metallist ja halvast ilmast.²⁴ Fotod presenteerivad suuremalt jaolt asukohti, kus tegevus toimub ning annavad vahel harva ka täpsema sissevaate tegelase hingeelus toimuvasse. Näiteks on iga uue episoodi alguses terve lehekülg täis fotosid ning jooni, mis tutvustavad järgneva tegevuse täpset asukohta. Vektorgraafikat kasutab Tammjärv liikumise tekitamiseks, narratiivile ajalise mõõtme andmiseks ning ümberkaudse keskkonna loomiseks. Vahel kasutab autor äärmiselt minimalistlikke vahendeid, vahel kõiki eraldiseisvaid elemente kuhjates. Ajalise mõõtme näideteks on meespeategelase armumine ning naispeategelase katuselt alla kukkumine või tema unenägu.²⁵ Vektorgraafikaga on loodud pubilauad ning haigla.²⁶ Tammjärv on kasutanud tegelaste ja suurlinna elanike kujutamiseks digitaalseid, ilseloomutuid ja väga üldiseid inimkujusid. Kõigil, kaasaarvatud peategelastel puuduvad neile iseloomulikud ja erilised tunnused. Nad on kõik osa suurest massist. Neid tehnikaid kasutades võimendab autor taas ümbritseva suurlinna, kus puudub isklik vabadus, kunstlikkust ja selles tegutsevate inimeste masinlikku käitumist. Vaid viimasel lehekülje, kui kaks peategelast kohtuvad uuesti on nende pilgud selgelt visualiseeritud ja tegelased on muudetud reaalsemaks. Niiviisi rõhutab autor peategelaste avanemist ja isikuks muutumist läbi üksteise uuesti leidmise ja armastuse.

„48h“ on samuti sõna ja pildi suhestumise eriliseks näiteks, kuna siin saab analüüsida leksiase fenomeni. Leksias on unikaalne viis narratiivi edastamiseks. Tegevus avaneb tekstina, juhtides leheja pilku, kuid samaaegselt muutudes metamaailma reaalseks objektiks, millega koomiksitegelased saavad astuda aktiivsesse kommunikatsiooni. Koomiksis „48h“ esineb viimast situatsiooni mitmes kohas. Leksiasega struktureeritakse erinevaid paneele ning toetatakse ja suunatakse tegelasi. Tekstiga on struktureeritud leheküljesuurused paneelid, mis oma kujunduselt sarnanevad kaartitega. Pubide ning suurlinnade nimed annavad kujutatule struktuuri, näiteks majafassaad või kaardi laotus.²⁷ Samuti esineb kohti, kus tegelased astuvad otsesse kontakti tähtede, lausete või väljendusega. Näiteks sisaldab kohvi efekti valem endas lennujaama töötajat ning pubis on tooli asemel Absolut viina pudel.²⁸ Siinkohal võib leksiasena vaadata ka erinevaid pilte, mille tegelik ülesanne on tegelaste kontakti asumisega muutunud narratiivis sekundaarseks. Siin saab välja tuua päästevesti kasutusjuhendi osad, mis naispeategelase unistustes või unenäos kaotavad oma esialgse funktsiooni ja muutuvad

²⁴ Vt lisa nr. 26-27

²⁵ Vt lisa nr. 28

²⁶ Vt lisa nr. 29

²⁷ Vt lisa nr. 30

²⁸ Vt lisa nr. 31

tegelase hingeelu visualisatsiooniks.²⁹ Leksiast kasutades loob Tammjärv uusi võimalusi narratiivi avaldumiseks. Ta loob uusi reegleid, kuidas kirjeldada tegelastega toimuvat, luua konteksti ja keskkonda, milles tegevus toimub ning kuidas juhtida lugeja pilku ning panna teda mõtlema toimuva üle natuke kauem.

Magnusseni teooria, kuidas rakendada Peirce'i ikoon, indeks ja sümbol märgitüüpide kombinatsioone koomiksile avaldub ka Tammjärve teoses. Kui Sildre koomiksis „*Sorry*“ kujunes oluliseks tegelaste kujutamine läbi ikoonilis-sümboolse tähenduse, siis Tammjärve teose puhul on kindasti üheks huvitavamaks kombinatsiooniks fototöötlust puudutav ikoonilis-indeksiaalne märgiprotsess. Fotod on iseseisvalt ikoonilised märgid, kuna nad viitavad otseselt sarnanedes millegile muule. Sellegipoolest pole nad antud teoses esindatud ainult näitamaks asukohale vaid nad viitavad ka teistele protsessidele, näiteks meespeategelase konditsioonile pubis või nad sümboliseerivad suurlinna elu pahupoolt.

Tammjärve „48h“ on samuti multimodaalne tekst, kuid oma ülesehituselt palju keerukam, kui Sildre „*Sorry*“. Kressi ja Leeuweni teooriast lähtuvalt saab ka analüüsiv koomiks oma tähenduse multimodaalsuse erinevatest kihtidest, kuid tähendusloome toimub erinevalt esimesest analüüsitud koomiksist. Näiteks iseseisvalt kogumiku väliselt oleks Tammjärve „48h“ keeruline paigutada koomiksi diskursusesse. Teose autor kasutab minimaalselt koomiksile omaseid elemente. Veiko Tammjärv loob omaenda koomiksi diskursuse läbi uute reeglite tekitamise. Tema diskursus ühildub üldise koomiksidiskursusega alles tootmise ja levitamise kihis, kui lugeja läheneb üksikule teosele kui koomiksile või kui antud tekst lisatakse koomiksikogumikku. Tähendusloome toimub ka autori kõikidest teostest lähtuvalt. Tammjärve loominguga kursis olev lugeja teab, et paljud tema koomiksid on sarnaselt kujutatud ning antud lugeja oskab autori loodud maailmaga kiiremini suhestuda. Sellisest vaatepunktist lähtuvalt saab autori teoseid iseseisvalt vaadelda kui kindla koomiksidiskursuse osana. Siinkohal on kujundamise kiht tihedalt seotud ka diskursuse kihiga. Kuna teose autor loob omaenda diskursuse, siis sellest lähtuvalt kasutab ta ka endale iseloomulikke, unikaalseid kujunduselemente narratiivi väljendamiseks. Tema loodud koomiksidiskursus realiseeritakse läbi erinevate elementide ning nende vaheliste reeglite. Näiteks vektorgraafika ja fotode kasutamine, leksiase olemasolu ning paneelide ja tegevuse paigutamine leheküljel lisamõõtmete loomiseks. Esialgse tootmise puhul võib tekkida väikeseid tähendusekadumisi, kuna koomiks on väga rikkalikult visualiseeritud ning omab suures koguses pisikesi

²⁹ Vt lisa nr. 30

visuaalseid detaile. Sellisena on nad suures plaanis lihtsamini jälgitavad, kuid raamatu formaadis leheküljel võivad jääda märkamatuks. Sellised detailid ei muuda narratiivi käiku, kuid tähelepanelikku lugejat tasutakse natukene põnevama maailmaga. Teine tootmine ehk teose tarbimine on teose kujunduse tõttu väga võimalusterohke. Lugeja võib koomiksit mõista kui neljakümmend kaheksat tundi kahe tegelase elus, milles nad rabelevad suhetes, ümbritsevas keskkonnas ning oma töös. Teoste peamine narratiiv seisnes tegelaste hingelises vabanemises üksteise avastamisel ning linna püüdu muuta nad uuesti kulgevaks massiks. Levitamise kiht sarnaneb „48h“ teose puhul Sildre „*Sorry*“ teose levitamise kihiga. Mõlemad on esitatud kunstinäitustel, kus iga lehekülg on iseseisvana üles seatud. Samuti on nad mõlemad esindatud ja levitatud koomiksikogumikus. Siinkohal on tähenduse loomine ja muutumine võrreldav Sildre „*Sorryga*“. Tammjärve „48h“ eristab tema visuaalne keel, mis näituse diskursuses loob vaataja jaoks mugavama sisse elamise situatsiooni. Iseseisvalt pole lõputöö autor neid koomikseid leidnud.

Legrady koomiks kui interaktiivse multimodaalsuse teksti teooriast lähtuvalt on Tammjärve „48h“ suurepärane analüüsi objekt. Siin on selgesti näha, erinevate multimeediate segunemist ühe teose raamistikus. Antud koomiksis on kasutatud fototöötluse ja fotokompilatsioonide, vektorgraafikate ning graafiliste disainide kombinatsioone koos koomiksile omaste väljunditega. Narratiivi avaldumist jälgides saame väita, et kõik multimeedia kanalid toetavad üksteist ning loovad unikaalse viisi, kuidas toimuvat tegevust edastada. Lisaks on informatsioon lehele paigutatud viisil, mis loob mitmeid erinevaid võimalusi teose lugemiseks. Paneelid on paidutatud külili ja geomeetriliselt ebaproportsionaalselt, mis lõhub koomiksile omast struktuurilist selgust. Seetõttu on Tammjärve koomiksi „48h“ tegevust võimalik kokku panna mitmel erineval moel. Antud koomiksis tuleb selgesti välja situatsioon, kus iseseisev paneel loob omaenda metamaailma, ning avab hulgaliselt võimalusi kõrvalnarratiivide loomiseks. Sellised on tervet lehekülge katvad paneelid, näiteks naispeategelase arreteerimine ning uni haiglas või prahi, ümbertöötlemise ja hotelli kujutamine. Kõik need paneelid võivad kõneleda iseseisva loo, mis avaldub paralleelselt peategevusega ning võimaluse korral muutes seda.

Teise analüüsi tulemusena võib öelda, et Veiko Tammjärve koomiks „48h“ on multimodaalne tekst, mida on samuti esitatud koomiksikirjandusena ja kujutava kunstina. Teos on loodud kasutades tehnikaid mitmest erinevast valdkonnast näiteks vektorgraafika ja fototöötlus. Narratiivi avanemine toimub episoodiliselt, vahel kiiresti vahel aeglaselt. See sõltub erinevate paneelide kasutamisest ning nende paigutusest kas üksteise kõrvale või peale. Tammjärve

kasutab siin pildi struktureerimiseks, narratiivi avanemiseks ning tähenduse loomikseks leksiast. Keskkonna elementidena on esitatud mitu fotot ning graafilist pilti, millega tegelased saavad astuda kontakti. Koomiksi läbivaks teemaks on kahe indiviidi üksildus ja kustuv lootus eralduda näotust massist, mida representeerib tegelaste sarnane kujutamine teiste elanikega. Lisaks on autor üritanud lugejat veenda suurlinna tehislikkuses. Kõik on mehaaniline, korduv, must-valge-hall ja suurlinn ise taastoodab seda situatsiooni.³⁰ Sarnaselt Sildre „*Sorryga*“ on ka Tammjärv jätnud peategelastele lootuse, mis kajastub nende personifitseerimises viimasel leheküljel ja ühe südametuksena. Tammjärv on loonud oma koomiksis metamaailma, kus igal objektil ja tegelasel on rohkem kui üks tähendus. Tähendused kerkivad esile läbi kõrvalseisvate objektide ja reegliliste elementidega suhestumise, millest osasid on keeruline avastada. Sellele vaatamata premeeritakse kannatliku ja tähelepaneliku lugejat suurepäraste pisidetailidega, mis muudavad koomiksimailma natukene kirjumaks.

³⁰ Vt lisa nr. 27

Kokkuvõte

Käesoleva bakalaureusetöö peamine uurimisobjekt on koomiks ja pildi ning sõna interaktsioonist lähtuv tähendusloome antud meediumis. Väljatoodud metodoloogiat rakendatakse tänapäeva eesti koomiksi paremiku analüüsiks. Analüüsitakse kahte koomiksit, Joonas Sildre „*Sorry*“ ja Veiko Tammjärve „48h“.

Lõputöö esimene peatükk annab lühikese ülevaate koomiksi senisest akadeemilisest uurimisest. Koomiksi uurimine algas Ameerikas viiekümnendatel, kui akadeemikute huviorbiiti sattusid ajalehtedes avaldunud naljaribad. Umbes kolmkümmend aastat hiljem algas põhjalikum koomiksiuurimine. Esile tulid esimesed koomiksiteoreetikud Will Eisner ja Scott McCloud. Eestis on koomiksi akadeemiline uurimine veel algeline, kuid areneb kiiresti. Tartu Ülikoolis on kaitstud kolm koomiksi teematist bakalaureusetööd. Eesti peamine koomiksiuuriija on Mari Laaniste.

Teine peatükk läheneb koomiksile kui kunstivormile, ning annab ülevaate: mis on koomiks ja millised on tema visuaalsed elemendid, milles seisneb koomiksi definitsiooni probleem ja lisas põgusa ülevaate koomiksi pildi ja teksti situatsioonist. Koomiks on katusmõiste, mis hõlmab endasse suurel hulgal erinevaid väljendusi, mida saab kategoriseerida, kas tehnilisi võtteid arvestades või narratiivi ning temaatikat arvestades. Antud peatükis toodi välja ka koomiksi positsioon tänapäeva kultuurimaastikul. Koomiks otsib jätkuvalt kultuurilist legitiimsust ning väljapääsu stambiks muutunud arvamusele, et tegemist on millegi odava ja kultuuriliselt väheväärtuslikuga.

Lõputöö kolmas peatükk annab lugejale ülevaate koomiksi arengust Eestis. Antud peatükk on hilisemat analüüsi ja lõputöö üht eesmärki arvestades vajalik konteksti loomiseks ja kohaliku koomiksimaastiku tutvustamiseks. Kohalik koomiksiareng on jaotatud kolmeks etapiks: koomiksiga tutvumine ning areng kuni Nõukogude perioodini, koomiksi areng Eestis Nõukogude perioodi ajal, koomiksi areng iseseisvumisest tänapäevani. Esimest etappi kirjeldatakse kui kiire arenguga ning tiheda katsetamise ajastut. Koomiks oli jõudnud Eestis leida endale lugejaskonna, mis koosnes esialgu suuremas osas lastest. Koomiksi struktuur oli staatiline ning pilt ja tekst olid iseseisvad. Okupatsiooni ajastu alguses vajus koomiksi loomine tahaplaanile ning kohalikus loomingus toimus stagnatsioon. Viiekümnendatel ja kuuekümnendatel hakkasid erinevad autorid koomiksimeediumiga uuesti katsetama. Kahekümne aasta jooksul kujunesid välja kohaliku loomingu eripärad ja võimalused lugeda

välismaa loomingut lisasid inspiratsiooni tegevuse jätkamiseks. Seitsmekümnendaid ja kaheksakümnendaid peetakse hetkel kohaliku koomiksimaaailma õitsengu perioodiks. Enamasti anti välja humoorikaid lastekoomikseid, kuid loodi ka täiskasvanutele mõeldud teoseid. Nõukogude okupatsiooni lõpuks oli koomiks võitnud tagasi oma kaotatud positsiooni ning kujunes kohaliku olukorra, isiklike mõtete ning meelelahutuse väljenduskanaliks. Viimast perioodi kirjeldab üheksakümnendate koomiksi väsinud ning kasutatud vorm ja kohaliku loomingu soikelu. Peamiseks põhjuseks oli vanade autorite lahkumine ning vähene järelkasv. Viimast kümnendit iseloomustab uue koomiksi tekkimine. Uued autorid, kes on kursis välismaa loominguga on hakanud looma endale iseloomuliku väljendusega koomikseid, mis erinevad eelnevatest ning üksteisest. Viimasel kümnendil on hakanud kohalik koomiks uuesti kasvama, ning publiku teavitamine on tõusnud samuti läbi erinevate ürituste, kunstikoolides loetavate ainete ning kohaliku loomingu avaldamise.

Lõputöö neljas peatükk on töö teoreetiline, metodoloogiat tutvustav osa. Siin seletatakse lahti, milliste tehnikatega koomiksit analüüsitakse, ning millistele elementidele tähelepanu pööratakse. Lisaks näidatakse, miks on võimalik koomiksi, kui multimodaalse teksti puhul võimalik rääkida erinevatest tähendusloometest. Antud peatükk on jaotatud kolmeks alapeatükiks. Esimene alapeatükk tutvustab koomiksi keskseid elemente ja protsesse nagu paneel, sulund ja jutumullid. Antud alapeatükis näidatakse, millest need elemendid koosnevad ja kuidas toimub läbi nende tähendusloome koomiksis. Peamiseks on erinevate elementide visuaalne kujutamine ning suhestumine teiste elementidega. Tähendusloome protsessid jagunevad sulundi alusel kuueks erinevaks kategooriaks, milles on oluline roll paneelide vahelise tühimiku täitmine, võttes aluseks kõrvutiseisvate paneelide pildi ja teksti suhted. Siin lähtutakse peamiselt Karin Kukkoneni ja Scott McCloudi koomiksiteooriast. Teine alapeatükk toob esile, et sõna ja pilti tuleb uurida kooseksisteerivatena. Läbi erinevate teooriate näidatakse, et kui vaadelda koomiksis sõna või pilti eraldiseisvalt, siis kaotab koomiks suurel hulgal oma informatsioonist ja tähendusemuutus on võimalik. Teises alapeatükis seletatakse erinevaid võimalusi, kuidas vaadelda sõna ja pilti kui kooseksisteerivatena ning sümbiootilises suhtes olevate elementidena. Siin kujunevad oluliseks Scott McCloudi sõna ja pildi suhtestumise seitse erinevat kategooriat, Hatfieldi sõna ja pildi dihhotoomia kaotamine ning kahe tähendussüsteemi toimimist ühes meediumis ning Gene Kannenbergi leksiase mõiste koos koomiksi märgiliste seostega. Bakalaureusetöö teise peatüki kolmas alapeatükk vaatleb koomiksit kui multimodaalset teksti kahest teooriast lähtuvalt. Esiteks kahe semiootiku Gunther Kressi ja Theo van Leeuweni multimodaalsuse teooriale toetudes. Nad on

multimodaalse meediumi loomise jaotanud neljaks erinevaks kihiks, kus igas toimub eraldiseisvalt tähenduse loomine. Need neli kihti on diskursus, kujundamine, tootmine ning levitamine. Koomiksit on samuti võimalik jaotada neid kihte arvestades neljaks. Koomiksi diskursuse loovad kõik koomiksile omased tunnused ning elemendid, mida väljendades tõdeme, et mõtleme koomiksis. Kujundus väljendub autori kavatsusest koomiksi loomisel. Tähelepanu keskmes on siin narratiivi jaotamine paneelidesse. Koomiksi tootmine on kahtlane protsess, mis väljendub koomiksi väljaandmises ja koomiksi lugemises. Esimesel juhul toodetakse koomiks füüsiliselt, teisel juhul toimub narratiivi tootmine ja tähenduse loomine lugeja peas. Teine lähenemine koomiksile kui interaktiivsele multimodaalsele tekstile tuleb kunstnik George Legrady teooriast. Tema näeb koomiksit kui ühe peanarratiiviga ja lugematus koguses kõrvalnarratiividega teost. Lugejal on antud vabadus paigutada paneelid oma tahte järgi ümber ning avada narratiiv täiesti uuel viisil. Iga uue narratiiviga saavad erinevad elemendid uued tähendusloomise rollid. Lugeja ei ole passiivne vastuvõtja vaid muutub aktiivseks loojaks ning vahel muutuvad kõrvalnarratiivid isegi olulisemaks kui peanarratiiv.

Bakalaureusetöö viimane, viies peatükk on töö analüütiline osa. Siinkohal uuriti kahte koomiksit, Joonas Sildre „*Sorry*“ ja Veiko Tammjärve „48h“, kogumikust „Narratiivsus piltides: Eesti '00 autorikoomiks“. Teoste valik sõltus nende ülesehitusest. Sildre „*Sorry*“ esindas klassikalist teost, mis jälgis koomiksile omaseid reegleid narratiivi edasiandmiseks ning tähenduse loomiseks. Tammjärve „48h“ esindas omanäolist teost, mis lõi oma metamaailma ja väljendusreeglid, kuid kasutas ka piisavalt palju koomiksile omaseid elemente, et teda saaks analüüsida antud metodoloogiast lähtuvalt. Analüüsi käigus selgus, et mõlema teose puhul on sõna ja pildi koosuurimine hädavajalik tervikpildi loomiseks. Esimese koomiksi läbivaks temaatikaks oli ühe perekonna liikmete maailmade kokkupõrkumine ning üksteise mõistmise keerukus. Autor andis oma ideed edasi mitmel erineval tasandil alates tegelaste kujutamisest lõpetades nende väljenduste visualiseerimisega. Koomiksis domineeris sõnaline väljendus, kuid tegelaskujude ning nende artikulatsioonide eristatav visuaalne kujundamine näitlikustas, et antud teose tähendusloomiseks on pilt ja sõna üksteisest sõltuvad. Tammjärve teos keskendus mees- ja naispeategelase kahele päevale ja selle aja jooksul toimuvale. Autor kasutas erinevaid tehnikaid näiteks vektorgraafikat ja fototöötlust loo edasiandmiseks. Tegemist oli tummkoomiksiga, kus tegelaste verbaalne artikulatsioon oli asendatud numbritega, mis viitasid kas joonealustele väljendustele või visualiseeritud mõttekäikudele. Koomiksi läbivaks kirjalikuks tehnikaks oli leksias, mis oli nii pildi

struktureeriv kui narratiivi edasiviiv ja tähendust loov element. Sellisena oli esitatud mitu fotot, mis olid kujutatud kui keskkonna elemendid, millega tegelased said suhtestuda. Mõlema koomiksi puhul analüüsiti ka nende multimodaalsust. Antud teoseid uuriti Kressi ja Leeuweni erinevatest kihtidest lähtuvalt. Teoste sotsiaalne tähendus sõltus suuresti nende asukohast, kas kunstinäitusel või koomiksikogumikus. Lisaks vaadeldi kuidas saaks antud teoste tähendust avada ka läbi kõrvalnarratiivide ning sekundaarsete kokkupanemiste tulemusena. Analüüsi käigus selgus, et koomiksitele tuleb läheneda kui multimodaalsetele tekstidele, mille tähendusloome ja narratiivi avanemine toimub pildi ja sõna koostöös, mis omakorda loovad koomiksile iseäralikke, unikaalseid väljendusvorme.

Summary

The main aim of this baccalaureate thesis is to analyze the forming of signification in comics based on image and word interaction in the given medium. Presented methodology will be applied to analyze the best of Estonian contemporary comics. Two comics will be analyzed: Joonas Sildre's „Sorry“ and Veiko Tammjärv's „48h“

The first chapter of this thesis gives a short overview of academical study of comics up until now. This practice began in fifties in America, when academics became interested in short comicstrips in newspapers. About thirty years later a more serious study of comics began. Comics theorists like Will Eisner and Scott McCloud emerged. In Estonia the study of comics is quite new, however it is advancing quickly. In the University of Tartu there have been three baccalaureate works which concentrated on some aspects of comics. The main comics theorist in Estonia is Mari Laaniste.

The second chapter approaches to comics as an artform and shows: what is comics, what are its visual elements, where lies the problem of defining comics and introduces the problem of image and word in comics. Comics is an overall term, which includes several different representaments, which can be categorized based on its structure or themes. Also, the cultural position of comics was introduced in this chapter. Comics are still in search of its cultural legitimization and a way out of situation where comics are viewed as something of little value and cheap.

The third chapter of this thesis focuses on the beginning and development of Estonian comics. This chapter is important to create context for later analyzis and was also included bearing in mind one of the aims of this thesis. The development of Estonian comics can be divided into three stages. Firstly the introduction of comics to Estonian culture and development until Soviet period, the development of comics during the Soviet period and the development of comics from independence until now. In the first stage comics were evolving quickly and lots of different authors were experimenting with this. It found a steady readership which mainly consisted of children. Structurewise image and text were separated. In the beginning of Soviet occupation comics fell out of popularity and were pushed out of newspapers. The period up until fifties can be described by stagnation. In the fifties and the sixties new authors began to experiment with comics again. During those twenty years Estonian comics developed their unique style and the opportunity to read foreign comics gave inspiration for local authors. The

seventies and the eighties are considered the golden age of Estonian comics. The main audience were still children however new adult oriented comics began to emerge. In the end of the Soviet period comics regained their lost position in newspapers and became an outlet for current situation, individual thoughts and entertainment. After the independence the quality of local comics began to drop. Many authors finished their career in comics and there were not many newcomers to the scene. So the form of local comics was seen as old and tired. The last decade is characterized by the birth of new form. Since new and young authors knew foreign production well, they created works based on their own interests resulting in new comics which had a unique style and do not resemble anything previous. In the last decade the local comics scene has been improving and has found a new readership through different events and publications.

The fourth chapter of given thesis is the theoretical chapter which introduces the methodology for analyzing comics. This chapter explains which methods are being used and which parts have to be analyzed. In addition this chapter introduces the theme of comics as multimodal texts and how the meaning is created through different modes of expression. This chapter is divided into three sub-chapters. The first sub-chapter gives an overview of central elements and processes taking place in comics, such as panel, closure and speechbubbles. These elements and processes are analyzed based on how they create meaning in comics. The main aspect in here is how they are represented and what are the relations between them. Closure is divided into six different categories based on how image and text relations between two different panels fill the empty space between them otherwise known as the gutter. This sub-chapter uses mainly the work of Karin Kukkonen and Scott McCloud. The second sub-chapter concentrates on image and word and how they should be analyzed together in comics, not independently, because in latter case a big bulk of information will be lost. In comics image and word are in a symbiotic relation. Important aspects in this chapter are Scott McClouds six relations of image and words in a panel, Hatfields fading dichotomy between word and image and the integrated work between two different signsystem and Gene Kannenbergs theory of lexias. The last sub-chapter analyzes comics as a multimodal text based on works of Gunther Kress and Theo van Leeuwen. They describe multimodal texts and the meaning making process in four different strata: discourse, design, production and distribution. Discourse is a socially constructed aspect of reality, in this case social understanding of comics. This includes all the characteristics of comics and everything that we perceive as comics. Design consists of different means that author uses to convey the

narrative. The central aspect in here is how he divides the narrative into panels. The production of comics happens in two separate stages. The first stage is the publication of the comics, the second production happens when somebody reads the comics. In the first case comics as a physical item is created. In the second case the narrative is created as the reader perceives it. It can overlap with how the author wanted the story to unfold, however the reader can understand it quite differently. In addition this sub-chapter analyzes comics as interactive modal texts based on the work of George Legrady. He sees comics having one main narrative and infinite number of sidenarratives. The reader has been given an option to rearrange the panels and thus creating new meanings and new narratives from given text. Every new rearrangement creates new relations between different elements in addition it creates new processes which can lead to new meanings. Legrady sees the reader as an active creator not just a passive receiver.

The last chapter of this thesis is the analytical part of the work. Two comics were chosen for analysis from „Narratiivsus piltides: Eesti '00 autorikoomiks“. Joonas Sildre's „Sorry“ and Veiko Tammjärv's „48h“. The first comic was chosen because it represents a classical comic, which followed rules inherent to comics to present its narrative. The second comic represents a unique comic, where the author created his own metaworld and rules, still using enough of prewritten rules to be considered a comic. During the analysis it became apparent that in both comics image and text have to be analyzed together to get the full meaning. The main theme in the first comic revolves around a family and the collision of their worlds, showing how hard it is to understand each other. Sildre conveyed his ideas through several means like characters' distinctive visual and verbal representation. The dominant side was verbal representation in the relation between word and image, however the unique visual representation of verbal articulation showed that in comics word and image are intertwined if we are talking about signification process. Tammjärv's „48h“ showed the life of a male and a female protagonist during forty-eight hours. The author used several different means to convey his story, for instance vectorgraphics and photo editing. „48h“ is a silent comic, where characters' verbal articulation is replaced by numbers which referred to notes in the bottom of the page or to visualised thoughts in different panels. Author uses lexias throughout the comic as the main means to present written text. This way the text becomes structural and narrative element of the comic. Several photos have been displayed this way, they show different objects of the environment and integrate them into the metaworld so the characters can see and touch them. Both comics have been analyzed as multimodal texts. This

was done based on theories of multimodality by Kress and Leeuwen. The social meaning of these comics derived from the place either from the art-gallery or from the comics collection. In addition the sidenarratives and the theory of the interactive reader by Legrady was also applied in this analysis. The result of the last chapter or the result of the analysis can be summarized as follows: comics are multimodal texts where meaning generating process and the revealing of narrative is based upon different relations between word and image which creates unique ways for comics to express themselves.

Kasutatud kirjandus

Foucault, Michel, 1983. This Is Not a Pipe. Art Quantum, University of California Press; Berkeley, Los Angeles, London.

Groensteen, Therry, 2000. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization – A Comics Studies Reader [toim. Jeet Heer, Kent Worcester]. The University Press of Mississippi.

Harvey, C, Robert, 1994. The Art of the Funnies an Aesthetic History; The University Press of Mississippi.

Hatfield, Charles, 2009. An Art of Tensions – A Comics Studies Reader [toim. Jeet Heer, Kent Worcester]. The University Press of Mississippi.

Kannenber, Gene: 2009: The Comics of Chris Ware – A Comics Studies Reader [toim. Jeet Heer, Kent Worcester]. The University Press of Mississippi.

Kukkonen, Karin, 2013. Studying Comics and Graphic Novels. John Wiley & Sons: West Sussex.

Laaniste, Mari, 1999. Koomiksi väärtustamisest kunstina – Vikerkaar, 11, lk 65-85

Laaniste, Mari, 2001. Lühiülevaade eesti koomiksi ajaloost I – Vikerkaar, 1, lk 77-85

Laaniste, Mari, 2001. Lühiülevaade eesti koomiksi ajaloost II – Vikerkaar, 4, lk 75-85

Laaniste, Mari, 2001. Lühiülevaade eesti koomiksi ajaloost III – Vikerkaar, 7, lk 83-91

Laaniste, Mari, 2001. Koomiksi väärtusküsimus; Eesti koomiksi arengust kultuuriloolises kontekstis. Magistritöö, Eesti Kunstiakadeemia, Kunstiteaduse Instituut: Tallinn

Legrady, George, 2000. Modular Structure and Image/Text Sequences: Comics and Interactive Media – Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics [toim. Anne Magnussen, Hans-Christian Christiansen]. Museum Tusculanum Press: Denmark

Magnussen, Anne, 2000. The Semiotics of C. S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics – Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics [toim. Anne Magnussen, Hans-Christian Christiansen]. Museum Tusculanum Press: Denmark

McCloud, Scott, 1994. Understanding Comics. The Invisible Art. A Kitchen Sink Book for Harper Perennial: New York.

Mitchell, William John Thomas, 2009: Beyond Comparison – A Comics Studies Reader [toim. Jeet Heer, Kent Worcester]. The University Press of Mississippi.

Narratiivsus piltides: Eesti '00 autorikoomiks, 2007, Eesti Kunstiakadeemia: Tallinn

Narratiivsus piltides: Eesti '00 autorikoomiks 2 osa, 2009, Haus Galerii: Tallinn

Vahter, Tauno, 2001. Disney Eestis – Eesti Ekspress, Areen, 10.05; lk 25.

Whiting, Cécile, 1997. A Taste fo Pop; Cambridge University Press: Cambridge.

Teistmoodi Tammsaare; <http://linnamuuseum.ee/tammsaare/2010/08/12/teistmoodi-tammsaar/> 06.05.13

Lisad



Lisa 1



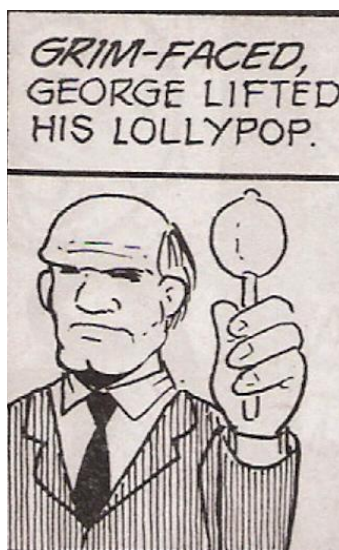
Lisa 2



Lisa 4



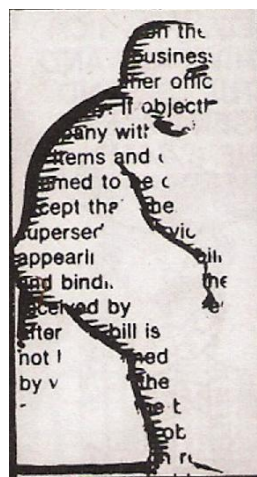
Lisa 5



Lisa 6



Lisa 8



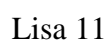
Lisa 9

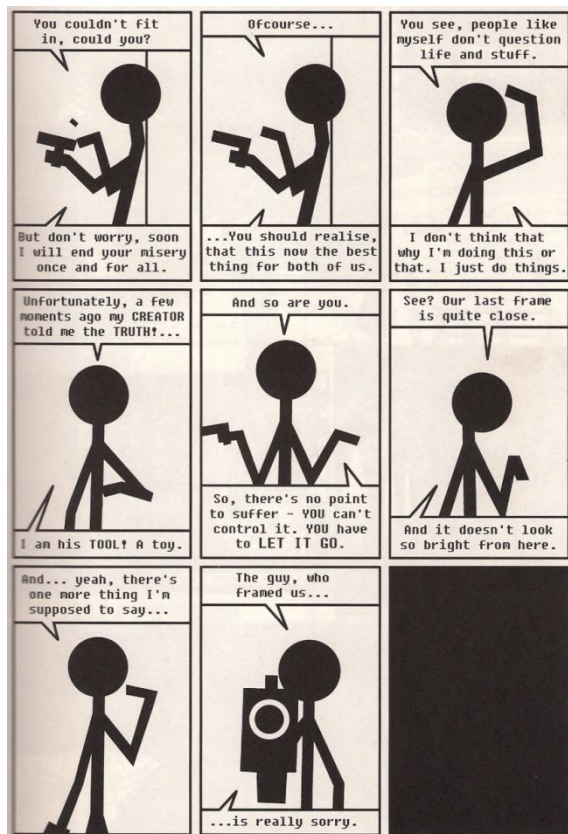


Lisa 10



Lisa 10 (2)





Lisa 12



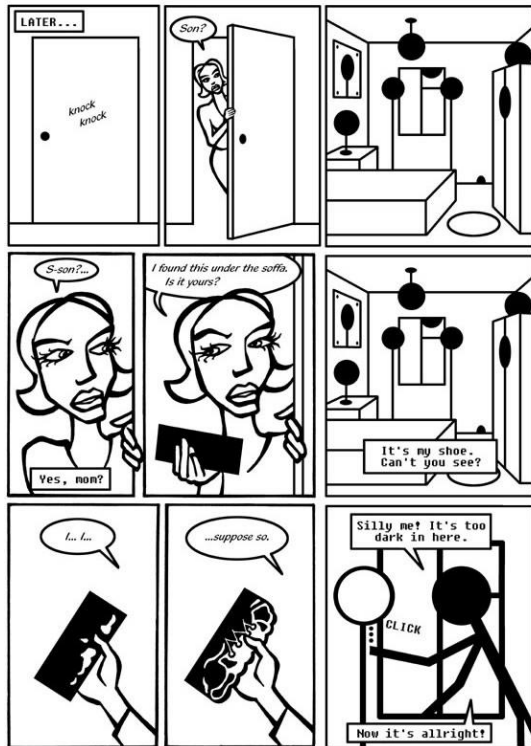
Lisa 13



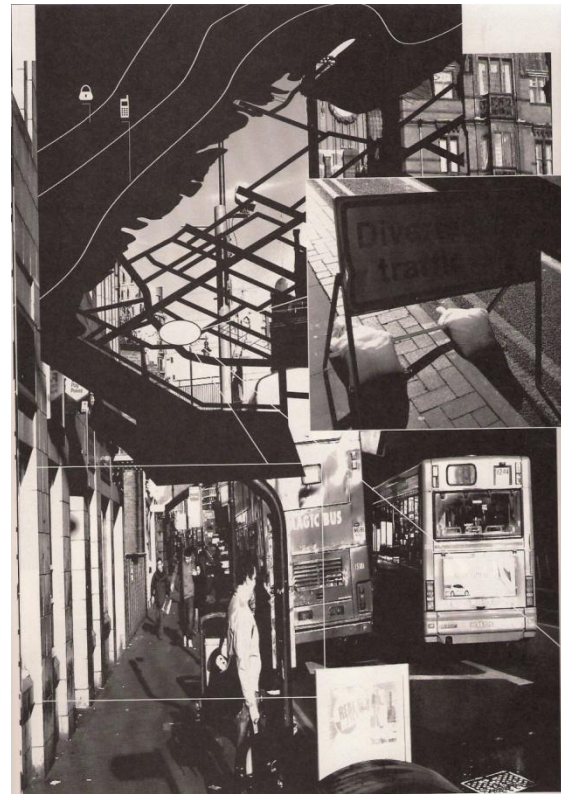
Lisa 14



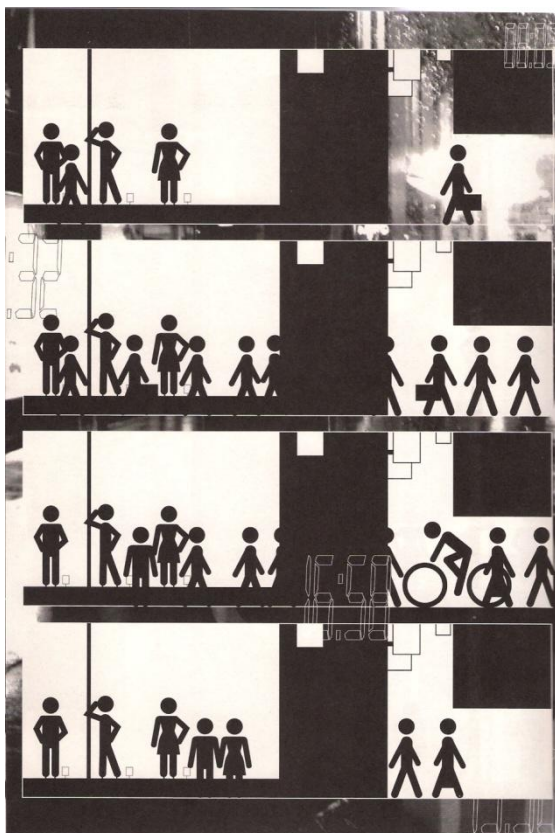
Lisa 15



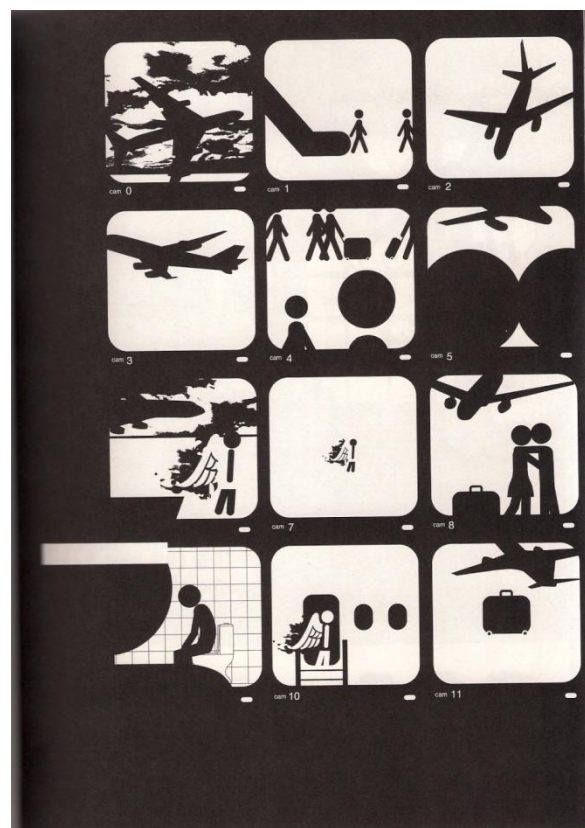
Lisa 16



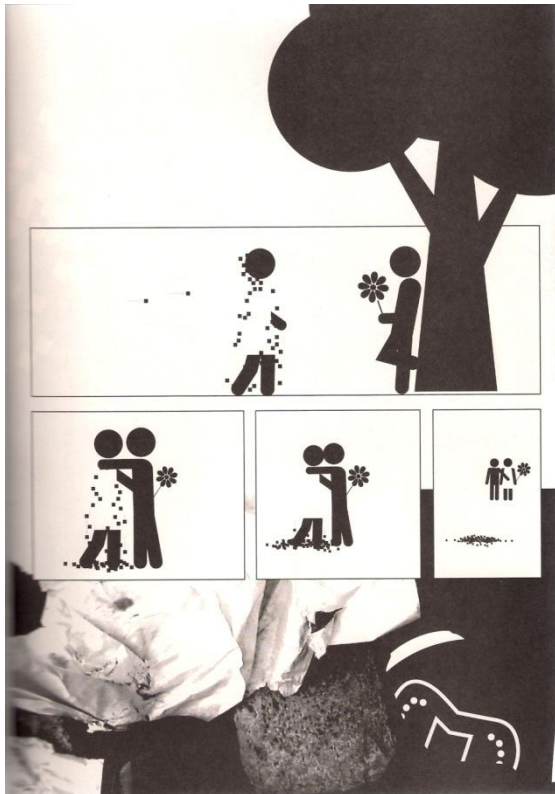
Lisa 17



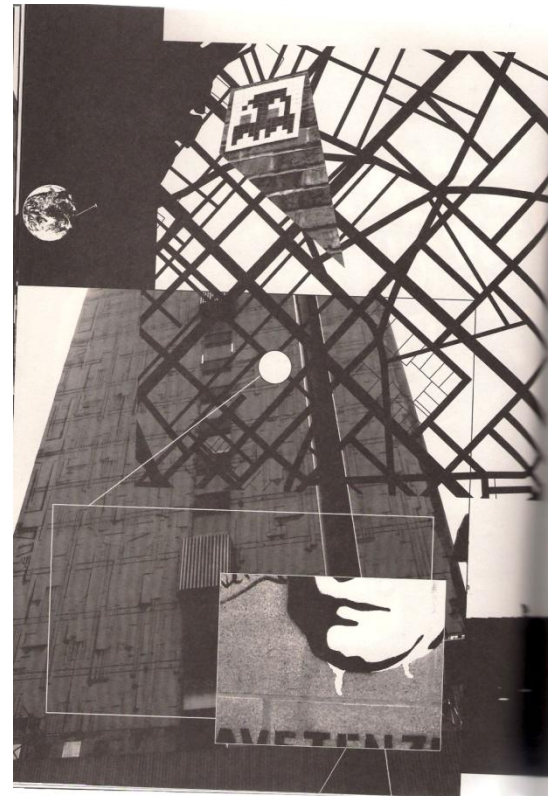
Lisa 18



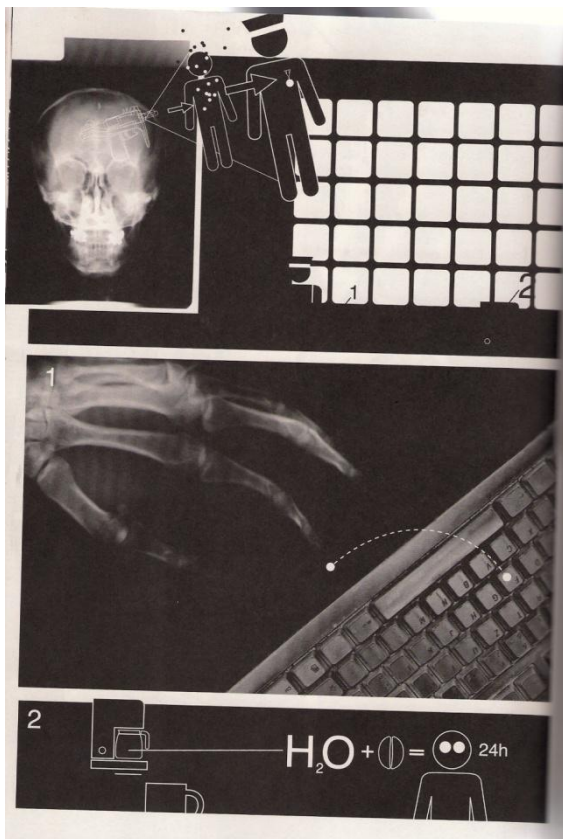
Lisa 19



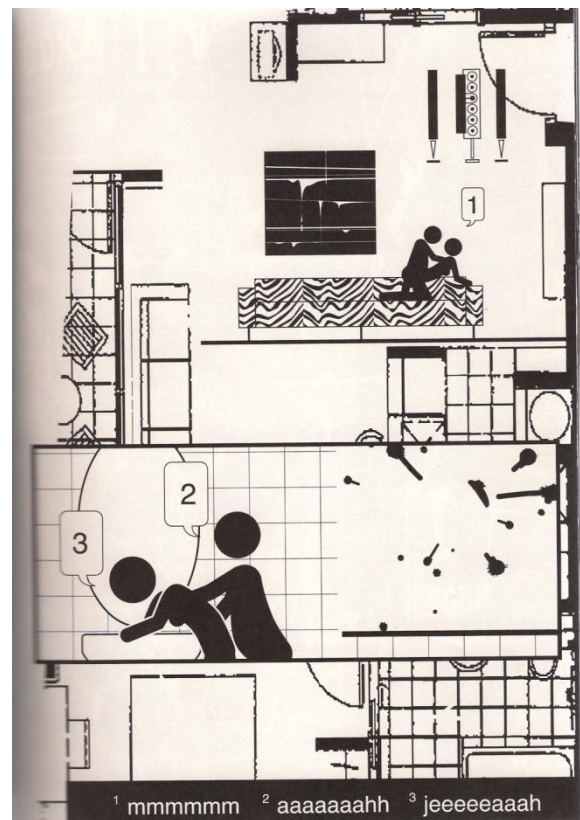
Lisa 20



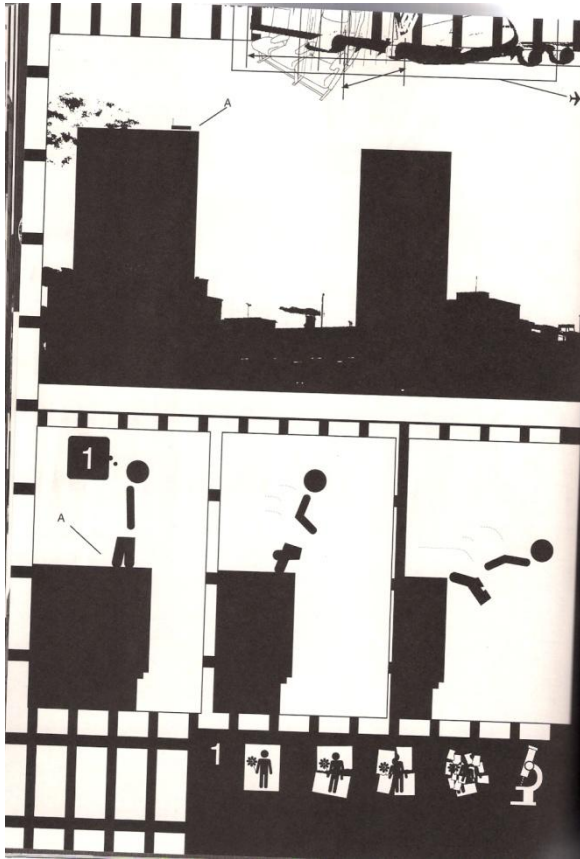
Lisa 21



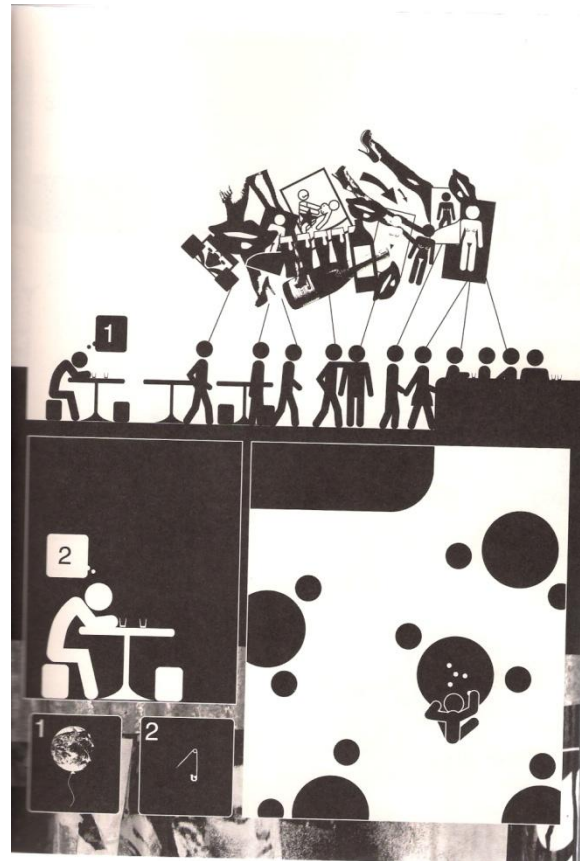
Lisa 22



Lisa 23



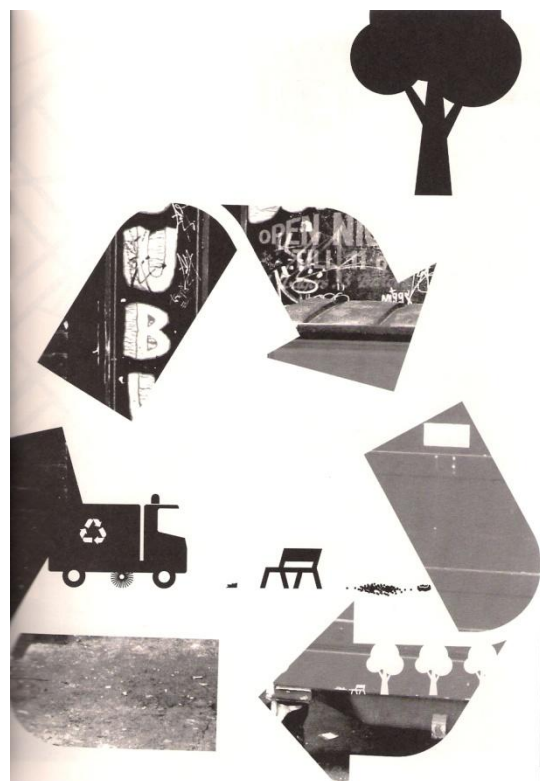
Lisa 24



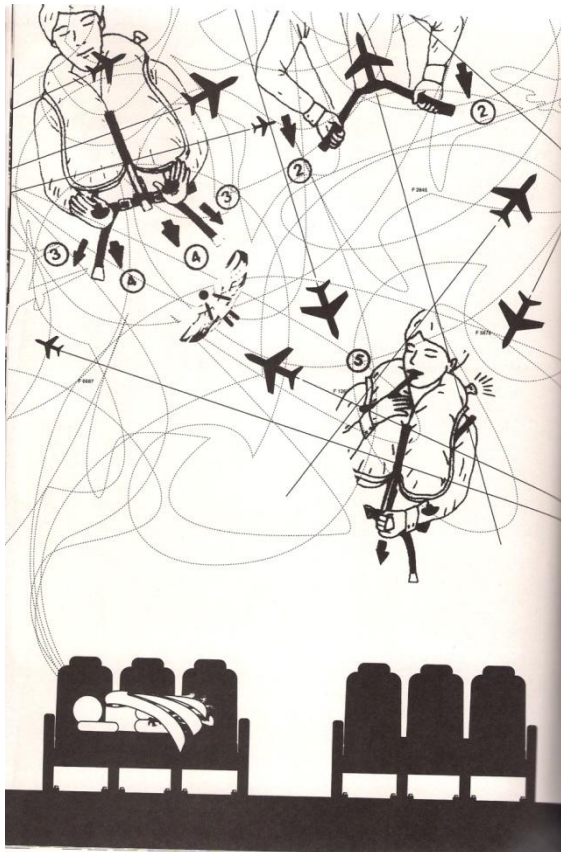
Lisa 25



Lisa 26



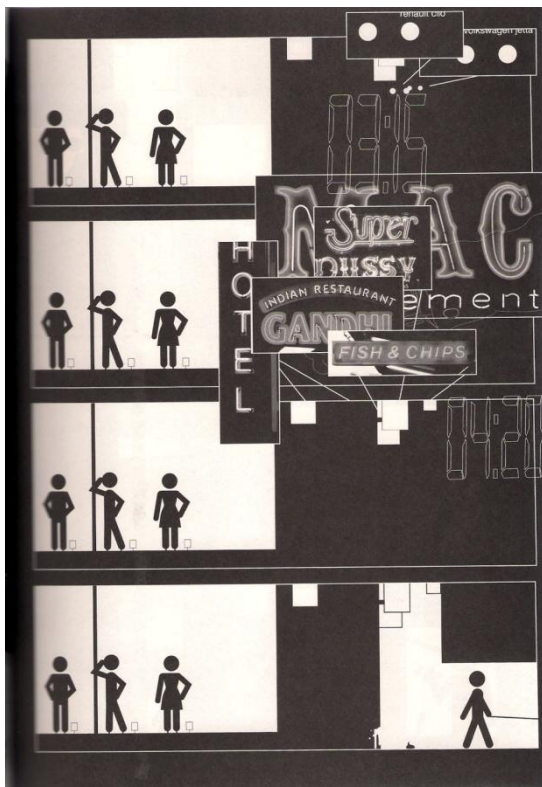
Lisa 27



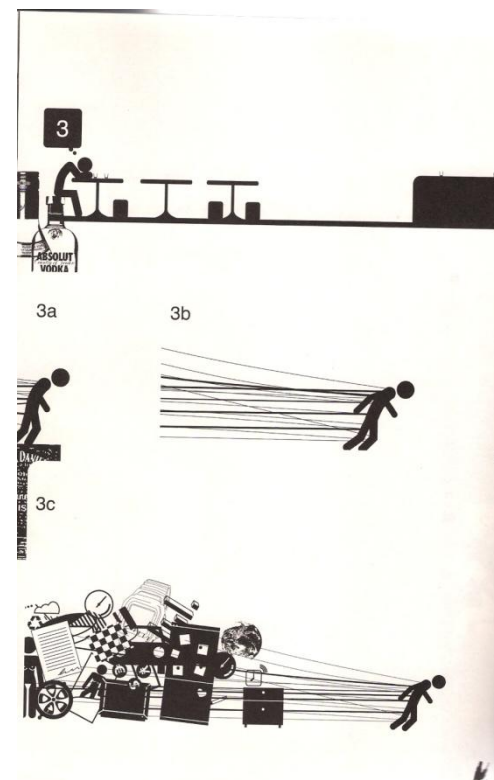
Lisa 28



Lisa 29



Lisa 30



Lisa 31

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, _____,

(autori nimi)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

(lõputöö pealkiri)

mille juhendaja on _____,

(juhendaja nimi)

1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus 05.06.2014